CONTINUE SPECIAL



ファイナルファンタジーXIV
吉田直樹ロングインタビュー

ねほりんぱほりん

星のカービィ 25周年

コヤマシゲト

全50ページ大特集!!
ガールズ&パンツァー
GIRLS und PANZER





大洗まいわい市場
いばらき特産品
いばらき 信用金庫
がんばれ、ハコラーズ!



CONTINUE SPECIAL

InDEX

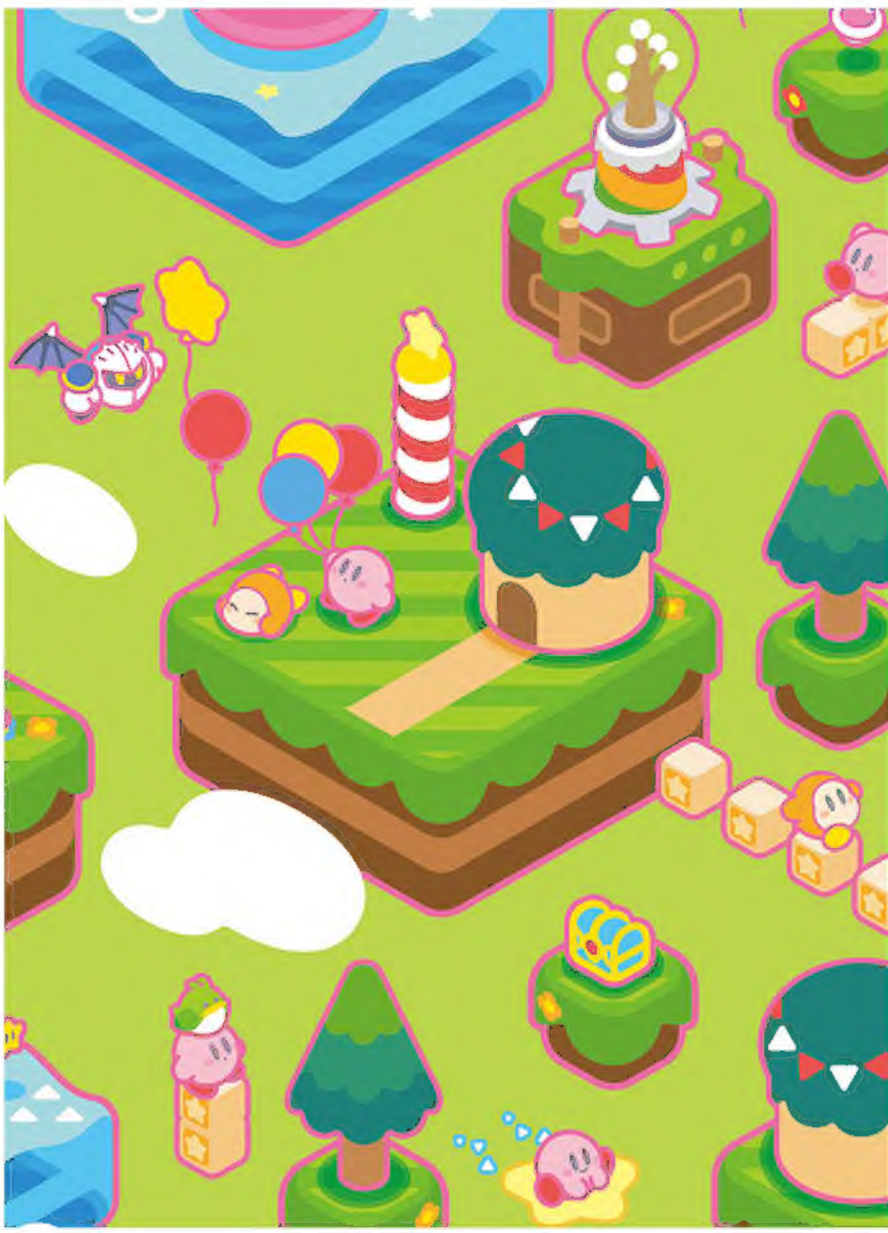




PAGE→104

『FFXIV』を創り直した男。
吉田直樹
ロングインタビュー





PAGE→124

星のカービィ
25周年

星のカービィ オリジナルタイトルリスト
ディレクターインタビュー
デザイナーインタビュー



CONTENTS

COVER CREDIT
キャライラストレーション・
背景：青柳アキラ（FEEL Design）
レイアウト・3DCG：柳野啓一郎



PANZER



SPRCIAL FEATURE

GIRLS und







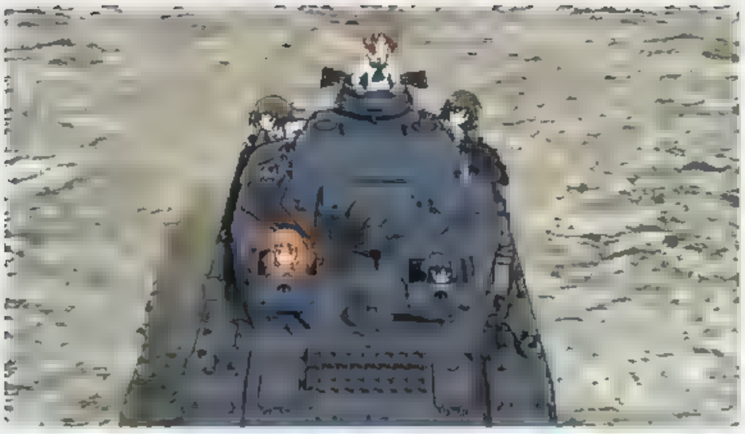
GIRLS und PANZER
特集：ガールズ＆パンツァー

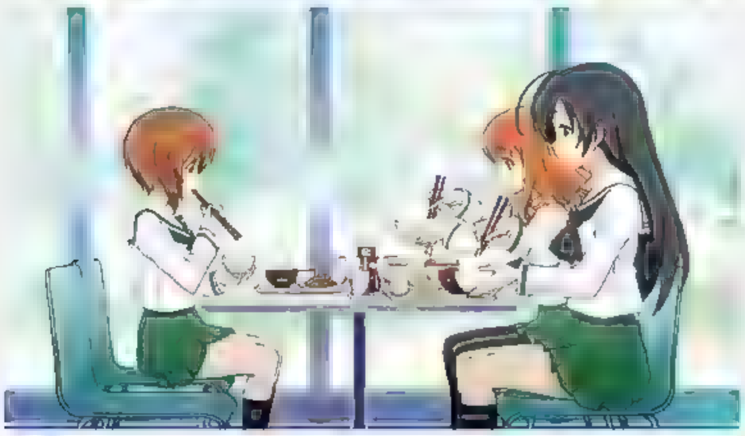
『ガールズ&パンツァー』。略して『ガルパン』。ここにはエンターテイメントや物語が生み出す力が凝縮されている。かわいいキャラに騙されるな。これは間違いなく、心が踊り、血がたぎる痛快娯楽作品なのだ。本誌が信じる「戦車道」をここに大特集！



GIRLS und PANZER Full Review

2012年10月から2013年3月まで放送された
テレビシリーズ全作品!
2014年7月に発売された
OVA『これが本当のアンツィオ戦です!』
2015年11月に公開された
『ガールズ&パンツァー 劇場版』
そのすべてをココにフルレビュー!!





STORY 大洗女子学園（以下、大洗女子）に転校してきた、西住みほは実家を離れて、ひとり寮暮らし。まだ馴染めない部分があるものの武部沙織、五十鈴華と仲良くなり、新たな学園生活が始まろうとしていた。が、そんなみほに生徒会が声をかけてくる。それは「必修選択科目は『戦車道』を選べ」というものだった……！

第1話

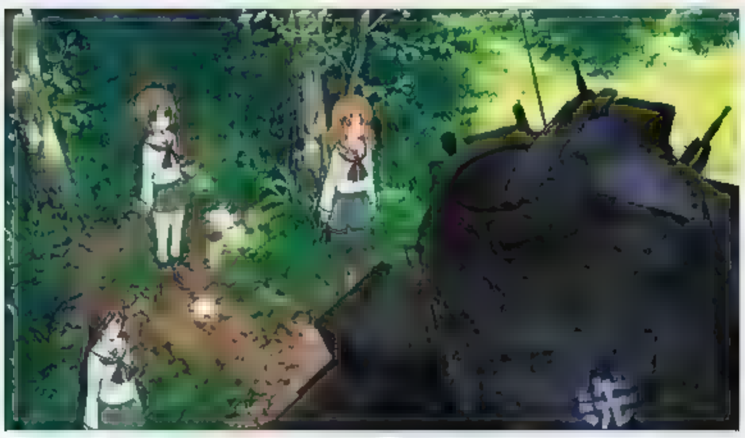
「戦車道、始めます！」 1

第1話では、主人公の西住みほの新しい友達との出会いと交流に絡める形で、重要設定である「戦車道」の詳細と転校してきた彼女の過去についても語られる部分がメイン。だが、やはり注目すべきはアバンタイトルだ。「女子高生が戦車に乗って戦う」という基本設定にどこまで説得力を持たせて物語に導入させていくかを担うアバンの短い映像には、的確に多くの情報が散りばめられている。

Ⅳ号戦車の砲塔という主観視点からスタート。聖グロリアーナ女学院の進撃を確認したみほと優花里が、車両に乗り込むとⅣ号戦車がその場で方向を変える超信地旋回をおこない、砲塔が一周する。その長回しのワンカットの中で、運用しているのが女子高生たちであることを見せ、さらに対決する聖グロリアーナ女学院の統一感、練度の高さと大洗女子の寄せ集めで技能的にも劣っている様子を一気に対比させる。

これだけで「技量や装備で劣るチームの奮闘が描かれる」というスポーツモノ的なドラマであるという物語の骨子を理解させつつ、さらにミリタリーに詳しい人も納得させる描き込まれた戦車の挙動まで見せつけ、妥協しない戦車の描写にかける意気込みまでも感じさせているのだ。導入としてはまさに完璧だと言えるだろう。

（石井誠）





STORY 悩んだ末に戦車道を選んだみほ。しかし、学園に戦車はなく、戦車道の履修者が学園の周囲に放置された戦車を探すところから始める。沙織、華。そして、秋山優花里に声をかけ無事に戦車を回収した翌日、みほが登校中に倒れそうな生徒を見つける。彼女は成績優秀でありつつも遅刻常習犯の冷泉麻子、その人だった。

第2話

「戦車乗ります！」 2

「のりもの倶楽部」閉店！ 第2話に登場する「せんしゃ倶楽部」のモデルとなった、イカロス出版が運営する、のりもの関連グッズ専門店が2017年9月30日閉店となった。『ガルパン』の聖地がまたひとつなくなったのである。

テレビシリーズの『ガルパン』が放送されてから早5年、大洗の街も時代とともに変化していく。違っているから良いのか、変わらないから良いのか。僕らはこの作品の楽しみ方を常に更新していくことで、『ガルパン』を新たに発見し直していくのだ。

なお「せんしゃ倶楽部」で秋山殿がプレイするビデオゲームは、ATARIの『BATTLE ZONE』の軍用バージョン『Bradley Trainer』がモチーフと思われる。これは1981年にアメリカ陸軍からのオファーでATARIが開発したM2/M3ブラッドレー戦車のシミュレーター。ベクタースキャンによるモノクロのゲームだったが、本作に登場するゲームはカラーで彩色したワイヤーフレームのゲームになっている。

戦車を探して、見つけて、練習試合。荒唐無稽な世界観をキャラと設定でぐいぐいと引っ張り、視聴者のツッコミ待ちでボケ続ける円宏則いや、畑博之（「ゆるゆり なちゅやちゅみ！」監督）の演出の腕前が光る。

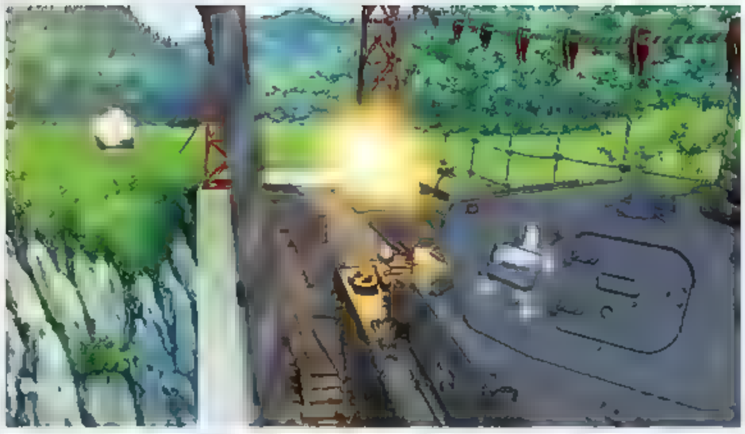
（志田英邦）

3 第3話
「試合、やります！」

あんこうチーム5人がついに集結するお話。校内練習試合は後の激戦からすればそよ風に過ぎないが、すでに主要キャラ達の個性が立っている。危なげな吊り橋でⅣ号戦車を誘導したり黙々と弾を装塡するみほの冷静さ、マニュアルを読んだだけで乗りこなす麻子の天才操縦手ぶり、歴女やバレー部を次々と屠った秋山殿の正確な射撃（華がスゴすぎて意外と忘れられやすいが）。停車してから砲撃（精度を高めるため）、履帯が切れて行動不能になるM3リーなど、戦車の挙動も芸コマだ。そんな授業のあとは、入浴タイム！ 脚本の吉田玲子さんが「戦車を動かすと埃っぽくなるため女の子はお風呂に入りたくなる」と思われたそうで、決してサービスではないらしい。

みほが車長など5人のポジションも決まり、沙織の提案でショッピングセンターに。その翌日、クッションや芳香剤で居心地よくされた車内や、色が塗り替えられて女子力アップした戦車にビックリ。Ⅲ号突撃砲の車高が低い強みが幟で打ち消されるのは、後の伏線にもなっている。

作戦会議も終わり、練習試合当日。朝に弱い麻子を空砲で起こし（おばあさんが「あらⅣ号（戦車）、久しぶり」というのも奥深い）聖グロリアーナ女学院の学園艦も入港。いよいよ大洗での試合開始です！ （多根清史）





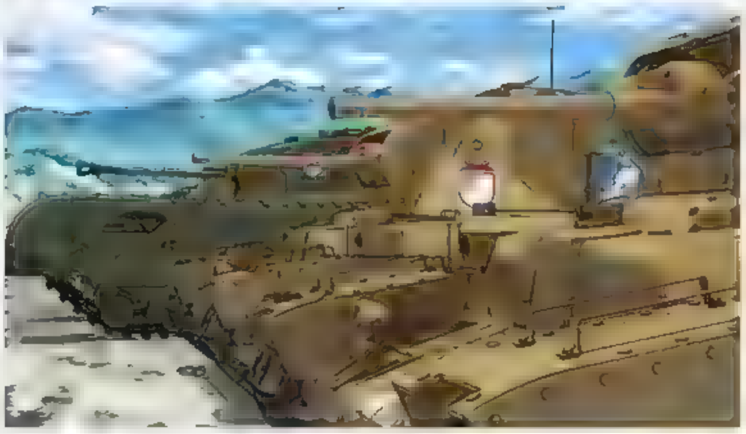
STORY 演習場での練習がはじまったものの、みほたちが乗るⅣ号戦車は麻子とぶつかりそうになる。そのまま麻子は戦車へと搭乗するが、Ⅳ号戦車は被弾を受け、操縦手を担っていた華が気を失ってしまう。代わりに麻子が操縦を取り、反撃を開始するのだった。この演習を機に麻子の参加が決まり、チーム内でのポジションが決定する。

4 第4話
「隊長、がんばります！」

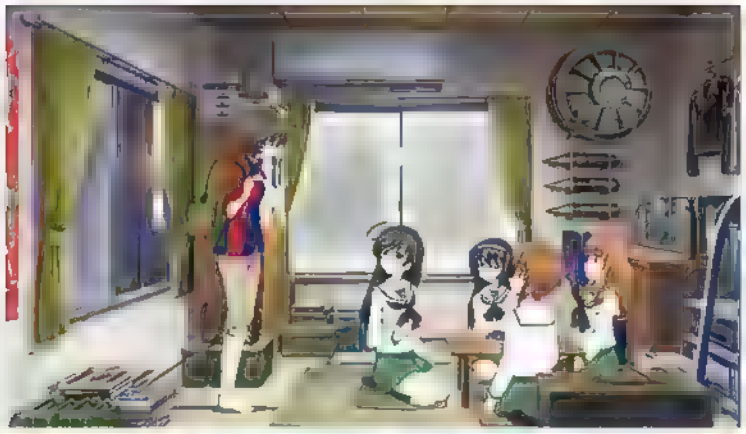
いよいよここから本格始動！ 第1話のアバンにつながり、最終話へ続く戦車戦の始まり。記念すべき初戦は、ダージリン様率いる聖グロリアーナ女学院。第1話でもインパクトがあったけれど、やっぱり戦車の主観視点は熱い。「紅茶を一滴もこぼさず勝つ」と豪語するダージリンに対し、やる気のない1年生チームや「いつも心にバレーボール！」と心ここにあらずなバレー部を率いる西住殿の戦いやいかに。戦場はやがて大洗の市街地へ。大洗女子の戦車は次々と撃破され、残るは西住みほが乗るⅣ号戦車一両のみ。孤軍奮闘、聖グロリアーナ女学院の戦車を次々と撃破するが……。

あんこう音頭、五十鈴家に勘当されてしまう華さん、そしてダージリン様からの贈り物、1年生チームの改心とドラマをぎっしりと詰め込み、あっという間に物語は第63回戦車道全国高校生大会へ。誰かがセリフを話している間に、カットがどんどん流れて次のイベントに行く心地よさ。スポコン、お家騒動、チームの再結束、高校生の全国大会と、いわゆる定番ドラマのお約束を「皆まで言うな」というレベルにそぎ落として詰め込む手際よさ。美少女＋戦車という珍妙なメインディッシュに、定番食材を組み合わせて出来上がった絶妙なメニュー。『ガルパン』全要素が詰まった傑作エピソード。（志田英邦）





STORY 大洗女子学園初陣の相手は、聖グロリアーナ女学院！ 大洗郊外で始まった試合は、隊長であるみほの「こそこそ作戦」を中心に展開されていく。作戦通りにいくかと思ったものの、圧倒的実力差の前に危機に陥る大洗女子。生徒会チーム、1年生チームと次々に脱落していく中、みほが考えた作戦とは…!?





STORY 第63回戦車道全国高校生大会が、ついに始まる。みほが抽選で引き当てた第1回戦の相手はサンダース大学付属高校。シャーマン率いる強豪校だ。抽選会後、みほたちがお茶をしているなか現れるみほの姉、そしてみほが大洗女子へと転校してきた理由。そのすべてが絡み合いながらも、みほは作戦を練り始めるのだった。

第5話

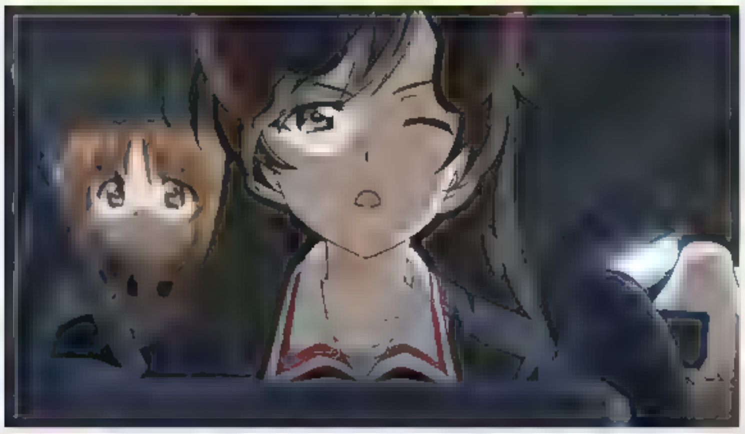
「強豪・シャーマン軍団です！」 5

いよいよ物語の本筋である「第63回戦車道全国高校生大会」がスタートする第5話の見所は、全国大会を前にあんこうチーム5人の結びつきがより強くなっていく部分だろう。

全国大会の組み合わせ抽選会直後のカフェで、みほの姉であり、優勝候補の黒森峰女学園の隊長である西住まほと遭遇することで、縦軸である大洗女子の優勝という目的に加えて、みほの「姉越え」に向けた成長もしっかりと強調。そして、この出会いからチームの結束は、「みほをまほに勝たせたい」という方向で固まっていき、みほのために多くの情報を収集しようとする優花里はサンダースへ潜入、みほの足を引っ張らないように4人で自主練をするという姿が描かれる。友人たちのみほを思う気持ちが、彼女の心の原動力となっていくという友情物語としての流れは、ここでほぼ出来上がったと言えるだろう。

対サンダース大学付属高校戦の戦車ネタ的には、うさぎさんチームのM3リーがその後に主力の座を奪われてしまうM4シャーマンと交戦する「新旧主力対決」から試合が本格化していくところや、茂みにⅢ号突撃砲を隠して待ち伏せ攻撃するという「正しい使用方法」をちゃんと見せるなど、ミリタリー好きのツボを押してくるあたりも心ニクイ。　（石井誠）





STORY 白熱するサンダース試合が続く。その中で、サンダース大学付属高校とのアリサは無線を傍受し、大洗の動きを事前に察知。罠にかけようとするが、そこに大洗女子の姿はなかった……。無線を傍受されていることを知り、大洗女子はそこを逆手にとった作戦をおこなっていたのだ。ついに決着へと向かう試合。勝者はどっちだ！

第6話

「1回戦、白熱してます！」 6

1回戦から手に汗握る戦いすぎて、見ながら飲もうとしていた麦茶が1ミリも減っていないことに気付く、まさに最初から大盛り上がりな回。しかも、このテンションが次から下がりもせず右肩上がりで面白くなっていくのだから入口としてはカンペキ！

1回戦からして無線傍受という駆け引きに、戦車の動きや撃ち合い時の描写などエンタメ要素のフルコース。Ⅳ号戦車はしっかりと止まり、華が正確な射撃で撃ち抜くなどの「間違いないこだわり」も見せてくれる嬉しいデザート付きだ。さらに言うなら、サンダース大学付属高校の「ザ・アメリカ！」な戦い方や試合後の讃え方など「各校の校風の違い」を知ることができるオマケも！

ここで注目すべきは白熱する戦いの中で、強まるあんこうチームの信頼関係であり、これが次のお弁当を食べるシーンの名言連発や準決勝戦であるプラウダ戦、そして最後の決戦の下地になっていくのだ……！（涙）。このフルコースをたっぷりと味わって終わりかと思ったら、お車代として「戦車道は戦争ではなく、スポーツであり試合だ」という精神を改めてしっかりと注入してくれる至れりつくせり。まさに「これが『ガルパン』」を指し示す神回のひとつ。これを見ずになにを見るんですか！ お客さん！　（編集部・プチ林）

OVA Special Movie

テレビシリーズ OVA特典映像コレクション

文＝石井誠

フルレビューと言ったからには『ガルパン』のBD&DVD各巻に収録されている、オリジナルストーリーの特典OVAも完全レビュー！

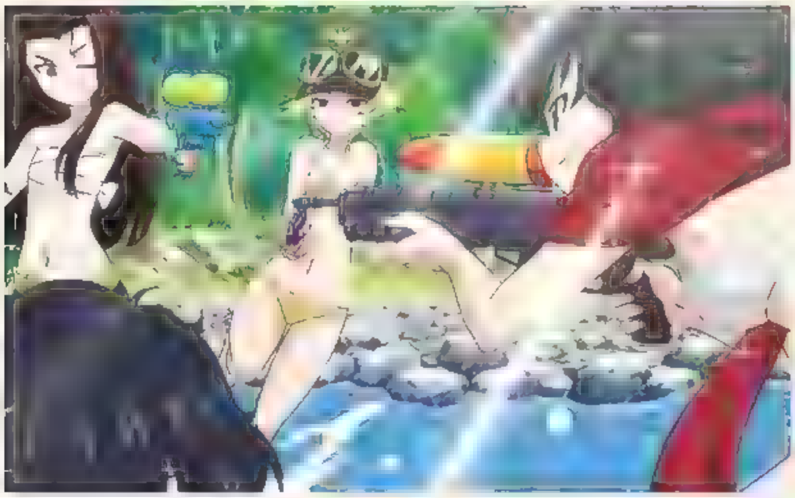




「ウォーター・ウォー！」（第1巻収録）

大洗の代名詞ながら、ストーリー上本編では触れることができなかった、大洗サンビーチ海水浴場と大洗リゾートアウトレット（現 大洗シーサイドステーション）をフィーチャーした短編。「ビーチがあるんだから泳ごう！」と戦車道チームのメンバーで水着を買いに行くという、ファンサービス満点の内容となっている。キャラクターの個性をより強調するマニアックな水着のデザインを含めて、健康的なお色気要素がガルパンらしい。



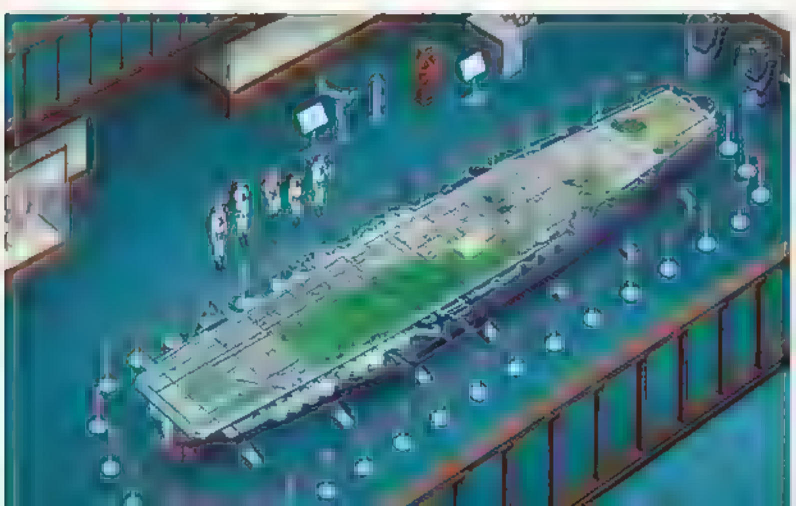


「サバイバル・ウォー！」（第2巻収録）

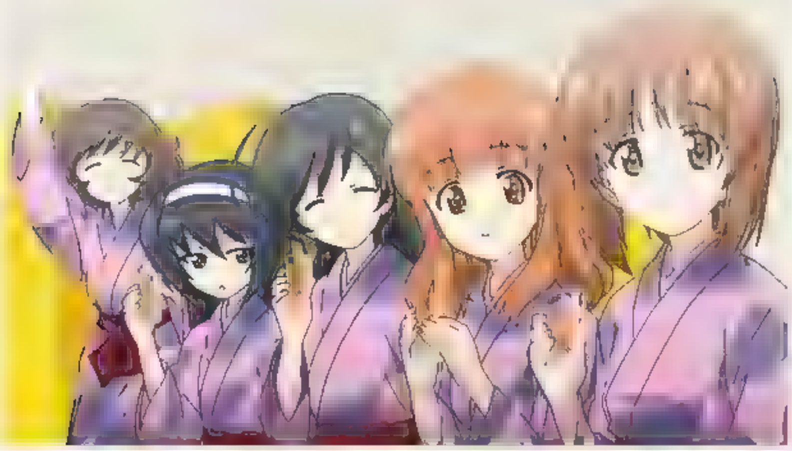
『ウォーター・ウォー！』に引き続き、「夏と言えばキャンプとＢＢＱ！」ということで、大洗女子学園戦車道チームがキャンプを通じて親睦を深める内容となっている。前回はショッピングがメインで、水着をゲットしつつも海水浴はできなかったが、今回は全編水着姿で夏を満喫する様子が描かれる……が、実はキャンプ場は戦車を自由に乗り回せる東富士演習場で、その後全国大会に向けて練習が行われたであろうことを想像させる。

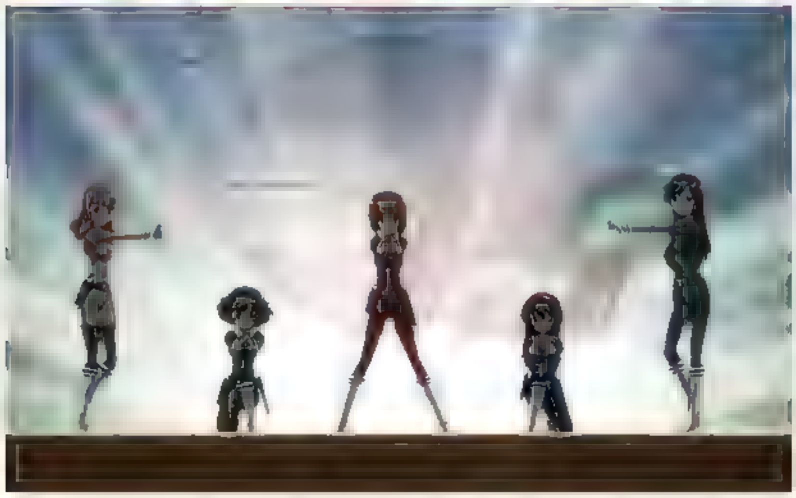
「スクールシップ・ウォー！」（第3巻収録）

本編において重要な舞台となりながらも、その詳細が描かれなかった、移動可能で巨大な海上都市とも言える学園艦の内部をあんこうチームのメンバーが見学。学園艦の操艦をする船舶科、農産物を育てる農業科、漁業を行う水産科の生徒たちが登場。海上自衛隊の護衛艦「ひゅうが」での取材をもとに、設定が作り込まれている。ラストシーンに登場する温泉は、劇場版にも登場した大洗にある天然温泉「潮騒の湯」がモデルとなっている。









「エンカイ・ウォー！」（第6巻収録）

第12話での全国大会優勝後を描いた後日譚エピソード。優勝記念の宴会にて、戦車道チームのメンバーたちが優勝賞品を目指して隠し芸を披露する。あんこうチームによる戦隊ヒーロー「パンツァーファイブ」の披露をはじめ、本編とは関係ない、あくまでお笑い的なネタに終始したコメディとなっている。劇中で披露される祝電には、劇場版で活躍する知波単学園の西や継続高校の名前が出るなど、その後に繋がる細かい情報にも注目だ。

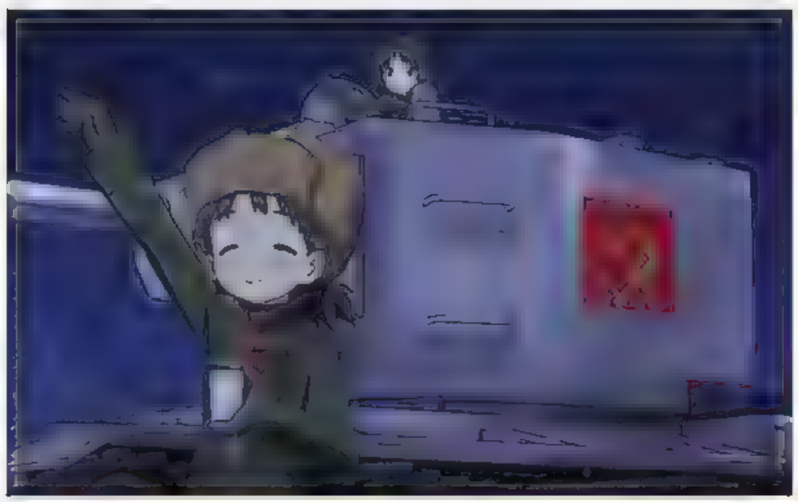
「アンコウ・ウォー！」（第4巻収録）

大洗女子学園戦車道チームの面々が、大洗に実在する名所にて「あんこう踊り」を踊るというミュージックPV風の1本。その後劇場版でフィーチャーされる大洗磯前神社や赤い橋をはじめ、大洗海岸、大洗サンビーチ、など、まさに聖地巡礼の手引きとなるような場所がチョイスされている。全身タイツを身につけ、真面目な顔で踊る戦車道チームのメンバーの姿はちょっぴりシュールで、そこが可笑しさに繋がる仕上がりとなっている。



「スノー・ウォー！」（第5巻収録）

第9話のプラウダ高校戦の最中、雪中偵察へ行くシチュエーションの中で、語られなかった秋山とエルヴィンの「気が合う2人」のやり取りを描く。お互い戦車好き同士の会話という形で繰り広げられるマニアックなミリタリーネタの応酬に加え、劇場版でフィーチャーされることになるKV-2の装填手であるニーナが登場するなど、箸休め的番外編的なエピソードが描かれる短編OVAの中でも、本編と大きくリンクしているのが特徴。





7 第7話「次はアンツィオ戦です！」

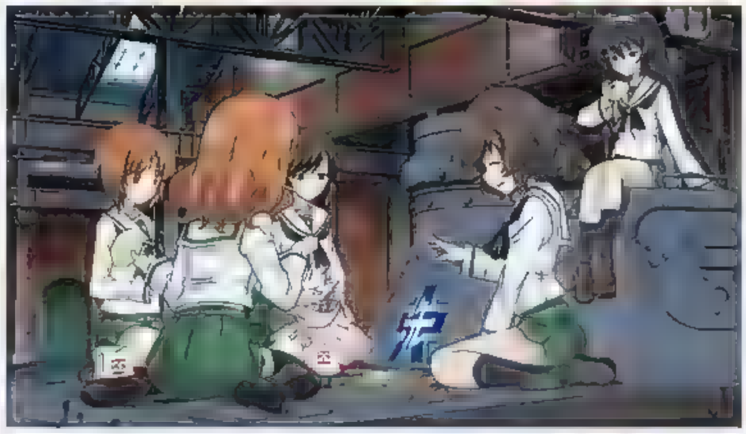
サンダース大付属高校に勝利した余韻に浸る間もなく、倒れたお祖母さんをお見舞する麻子とあんこうチームの仲間たち。その後、麻子は母と大喧嘩して、仲直り出来ないまま永遠に別れてしまったという。

その話を聞いて、実家を出るきっかけとなった黒森峰VSプラウダの決勝戦を思い出すみほ。河に転落したⅢ号戦車を助けるためにフラッグ車を離れ、敗北を招いてしまったことを……。「勝たないと意味がない」とつぶやくみほは、これまでの戦いを「楽しかったじゃないですか」と振り返る秋山殿に救われる。まさか弁当食べるシーンで「戦車道はひとつじゃないですよね」「私達が歩いた道が戦車道になるんだよ」と名言連発されるとは！ 吹っ切れたみほの元で、勝つための戦車訓練。秋山殿や麻子らも他のチームを指導し、しだいに役割分担がハッキリし、久しぶりの戦車探索でⅣ号戦車の長砲身砲とルノー B1bis（モントゴメリーとグデーリアンの話は調べると面白い）を発見。

またお風呂で士気を高めて「みなさん！ 次も頑張りましょう」といった直後に、いきなりアンツィオ高校を撃破しているのが最高だ。その激戦は、後にOVA「これが本当のアンツィオ戦です！」で描かれることになる。

（多根清史）





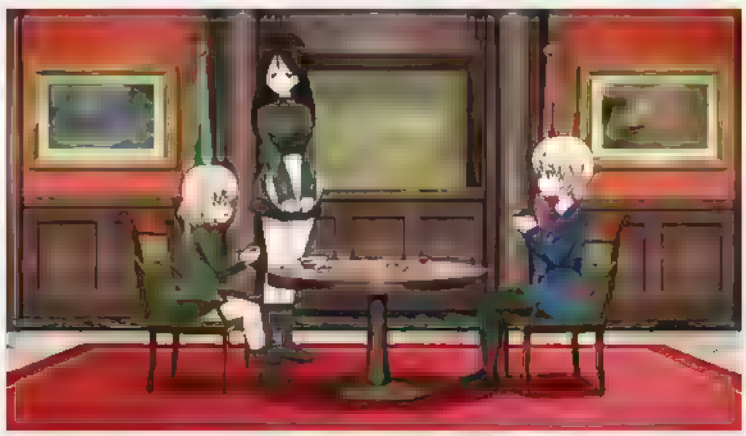
STORY 麻子の倒れたお祖母さんを見舞うみほたちだったが、なんと病室で当のお祖母さんに怒鳴られてしまう（！）。だが、その帰り道、麻子は安心して眠りにつく。語られる麻子の複雑な家庭環境。そして、みほの過去……。次の相手は「強豪校ではないが調子に乗らせると怖いアンツィオ」。はたして、みほたちはどう戦うのか…!?

8 第8話「プラウダ戦です！」

準決勝となる対プラウダ高校戦の前半戦。1回戦のサンダース大学付属高校戦の逆転、2回戦のアンツィオ高校戦での快勝を経た結果生まれた自信と新たな戦車の投入、Ⅳ号戦車の改良による戦力の強化という相乗効果による慢心が大洗女子をピンチに追いやる展開が描かれる。プラウダ高校は、戦車数的にも火力の面で圧倒しつつも、"あえて攻めさせる"という戦術によって「勝てそうだ」と勢いづく大洗女子を誘い出し、包囲殲滅を画策。ある意味、正念場だからこその生徒会が抱える切迫感と試合に慣れたからこそ、ほかの大洗女子各チームの高揚感の描き方が過酷な試合会場と相まって、全国大会制覇に向けたチームのさらなる成長への大きな転換点となっている。

そうした変化に合わせるかのように、Ⅳ号戦車は、みほとあんこうチームの成長を体現するように、主砲の換装と増加装甲によってF2型仕様にバージョンアップ。戦場の変化に合わせて臨機応変に姿を変えたⅣ号戦車が主人公たちの乗る車輌として選ばれたのかが見えてくるのが興味深い。また、Ⅳ号戦車と共に攻撃の要となっているⅢ号突撃砲は、冬季履帯を装備し冬季迷彩が施された姿を披露。雪上戦ということでのミリタリー的なこだわりも抜かりがない。

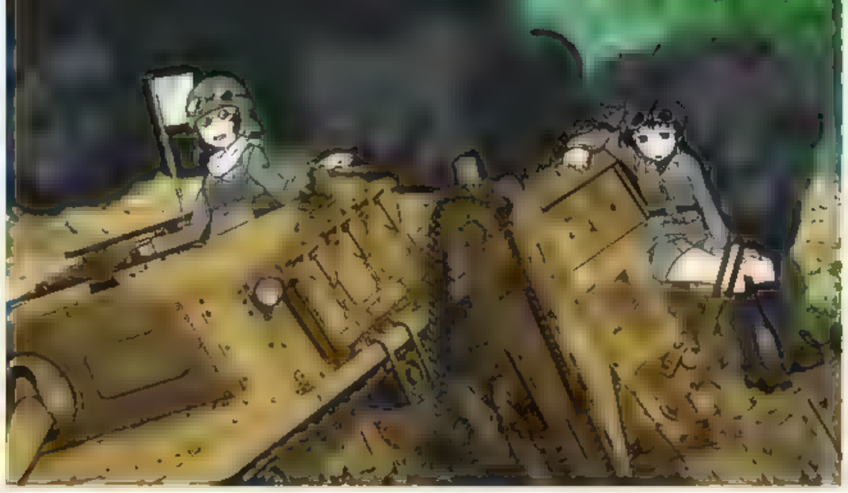
（石井誠）





STORY 準決勝進出で盛り上がる大洗女子。しかしながら、次戦の相手であるプラウダ高校のカチューシャは、みほが「戦車道」の西住流の娘であることを知り、みほの母親のである西住しほは、みほが戦車道へと勝手に復帰したことに怒っていた。様々な方向から不穏な空気が立ち上がるなか、みほは生徒会から食事へと招かれる……。





OVA

ガールズ＆パンツァー これが本当のアンツィオ戦です！

文＝芦辺拓

STORY テレビシリーズにおいて、たった12秒しか描写されなかった「アンツィオ戦」を丸々パッケージ。アンチョビが激を飛ばし、秘策を用意し、大洗女子に対してどう準備を整えていたのかもわかる素晴らしい内容。コンテにカトキハジメを迎えた戦闘描写は、テンポよく色鮮やかでアンツィオ＝イタリアらしい戦いに満ち溢れている。

テレビシリーズ第7話「次はアンツィオです！」と題名にまでうたわれ、公式サイトには隊長アンチョビのキャラ画が掲載されて、さんざん思わせぶりなことをしておきながら、たった12秒で終わった対アンツィオ戦。これ自体は物語の緩急のつけ方として「うめェなぁ」と感心したものの、やれ「出オチだ」「不憫キャラだ」と、さっそくネタにされ出した彼女がかわいそうになってきた折も折、OVA化の発表にびっくりした記憶はいまも鮮やかです。

ガルパンのいいところは「観客が見たいもの、自分たちが見せたいものは、逃げずにちゃんと作る」というショウマンシップ。それを確信させてくれたのが「これが本当のアンツィオ戦です！」でした。もともと“吹き替え洋画劇場”風味が漂うこのシリーズで、この作品は最もそれが濃厚で、まんま1960～70年代アクション・コメディへのオマージュといっていいぐらい。なにも戦争映画に限らないんです。当時流行ったスパイものや作戦ものを彷彿させる小じゃれた感じ、新奇なアクションのアイデアの連打、そしてなにより気持ちのいいお姐ちゃんたち――しかも、それらが織りなす完全新作ストーリーを、あの第7話ラストの12秒にみごと接続してみせたのには劇場で驚嘆しましたよ。私自身もミステリの分野で、先人が創造した名探偵の“語られざる事件”を作品化し、それを既存の事件簿と違和感なくつなぐ贋作(パスティーシュ)を手がけていますので……。

もし、ふつうの映画ファンや面白い話が見たい人にガルパンをすすめるとしたら、シリーズ全話より『劇場版』より、まず本作ではないですか。まぁ、これは私が安斎さん（アンチョビの本名）と澤ちゃんびいきなせいかもしれませんが、人物の魅力という点でも群を抜いているのは事実です。

そして、もうひとつ――副官カルパッチョは、才谷屋龍一さんによる漫画版からの起用なんですが、この漫画は当初の連載予定から、テレビで語られていないアンツィオ戦をクローズアップした構成にならざるを得ず、そこで生まれたオリジナルキャラと聞いています。それを決してないがしろにしなかったところにスタッフの心意気というか、創作仲間への敬意を感じたことを付け加えておきます。



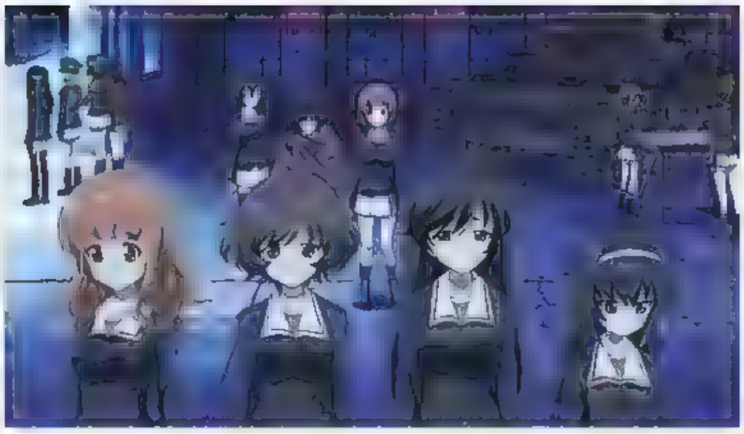


9

第9話「絶体絶命です！」

準決勝となる対プラウダ高校戦の後半戦は、明らかとなった生徒会による戦車道復活の意図と全国大会優勝にこだわる理由＝優勝しなければ廃校となるという事実を軸とした、大洗女子各チームの精神的な変化が見所。大洗女子は、かつては戦車道が盛んだったがその後廃れ、売却される際に引き取り手がいなかった「半端な戦車」が残されたことが、寄せ集め戦車部隊的な編成につながっていることも明かされる。廃校の理由も「学園が大した活動成果を残していない」からという部分から、Ⅳ号戦車があんこうチームの姿を体現しているのと同じように、半端な戦車たちは成果を挙げていない生徒たちの体現と見ることもでき、そんな"半端者"でも、的確な指示に沿った役割をこなせば困難を打破することができるのだ。

前半のパートでは、仲間の支えによって成長したみほが、仲間を勝利に導くために鼓舞し、それを受けた後半パートでは"半端な戦車"が役割を果たして状況を打破していく。慢心を突かれて誘い出された第8話での戦いを逆手に取るように、後半戦ではカチューシャの包囲作戦での慢心を突いて逆転に成功。戦車のチョイスだけでなく、戦術や戦略さえもキャラクターの心理とうまくリンクした見せ方が秀逸だ。（石井誠）





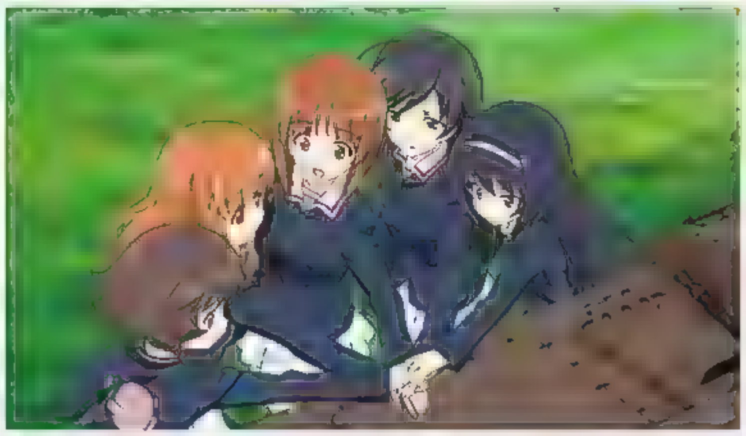
STORY プラウダ高校に廃墟へと追い詰められ、完全に包囲されていた大洗女子。寒さと飢えから諦めかける雰囲気が流れるが、そこでついに「生徒会の意図」が明かされる……！ だが、変わらない戦況のなかで士気は上がらず、ムードは停滞。打開策がうまれない中、みほは「最後まで戦おう！」と、ある行動をし始めるが！

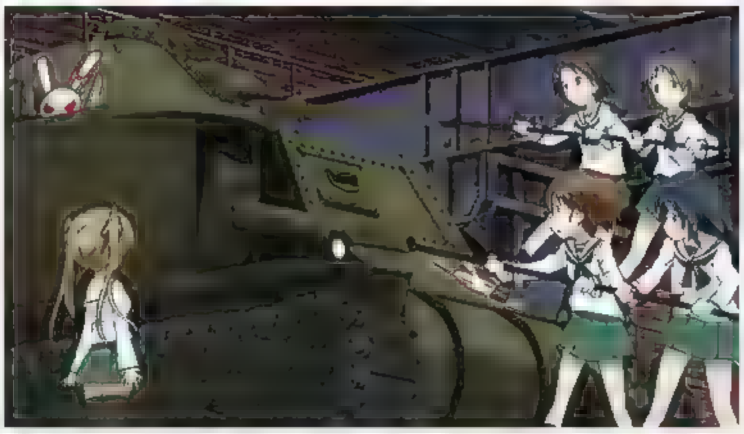
10

第10話「クラスメイトです！」

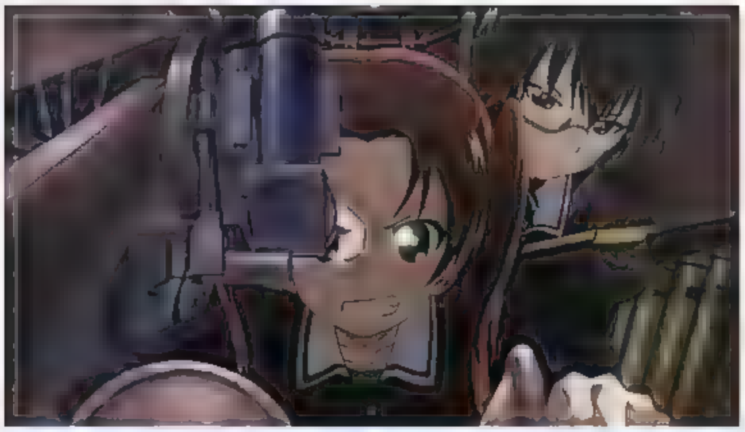
クライマックス直前のドラマが描かれるエピソード。第63回戦車道全国高校生大会の決勝戦を控え、新規車両が追加され、新たなメンバーが戦車道チームに加わる。ここで注目しておきたいのは新メンバーのねこにゃーとももがー、ぴよたんだ。彼女たちはゲームで戦車の操縦を学び、ネット上で交流していたものの今回初対面をしたという戦車道ド素人チームである。実際、実戦が始まるとゲームと実車の操縦の要領が違うことに戸惑い、あっという間に撃破されてしまう。だが『ガルパン』が話題作となり、続編が作られると、その新作で彼女たちの成長が描かれていくことに。彼女たちは『ガルパン』の成功を象徴するキャラクターになったのだ。

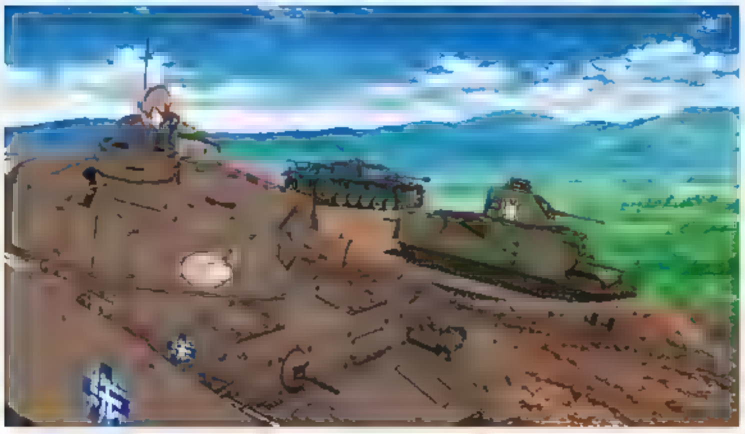
ちなみに、ねこにゃーはメガネを外すと美人（お約束）。最終回のエンディングやBlu-ray最終巻の特典OVA（第6話）でその素顔を見ることができるので見逃さないでほしい。そして……決勝戦の黒森峰女学園戦が始まる。みほはかつてのチームメイトと再会し、過去のわだかまりが紐解かれていく。後顧の憂いなく戦いに向かうみほ。さて決勝戦の行方は？ 姉の西住まほとの決着は？ ちなみに、本放送時は残り2話のエピソードが放送延期。この事態が報道され、『ガルパン』の名は幅広く知られるようになった。（志田英邦）





STORY プラウダ高校に辛くも勝つことができた大洗女子だが、その指揮をとったみほを見た母親は「邪道」と言うだけであった。決勝戦で当たることとなる黒森峰女学園（以下、黒森峰）の隊長である姉のまほ、戦力増強と練習に余念がない大洗女子と、それぞれの思いを胸に、決勝の舞台である聖地、東富士へと集結する──！





STORY いよいよ火蓋が切って落とされた第63回戦車道全国高校生大会の決勝戦。驚異的な黒森峰の火力と戦車数を前に長期戦をはかろうとする大洗女子は様々な作戦を連続しておこなうも、黒森峰はまったく動じずにプレッシャーをかけてくる。それでも、なんとか攻勢をかけて黒森峰を少しずつ撃破する大洗女子だったが……!?

第11話
「激戦です!」
11

3ヵ月の放送延期を経て、ついに全国大会決勝の本編へと突入。出オチ気味に撃破されたねこにゃーのチーム(アリクイさんチーム)だったが、実はフラッグ車を守ったことで貢献している。自由な発想の大洗女子VS王道をいく黒森峰……というより数的に20対8、平均戦力も劣る大洗女子は他にやりようがない。黒森峰の弱点といえば「弾数が少ない」ぐらいだ。

煙幕を張って追撃を振り切る「もくもく作戦」から、蛇行して広範囲の視界を奪う「パラリラ作戦」により高地に陣取り、装甲の薄い車体上部に攻撃して2両を撃破。さらに「おちょくり作戦」で敵を撹乱して包囲を破る。黒森峰が後手に回りすぎな感はあるが「プラウダ高との決勝を想定した重戦車対策が裏目に」という解説もあり。橋のない河を渡るとき、うさぎさんチームのM3がエンスト。去年の敗北が頭をよぎるみほだったが、沙織の励ましで牽引用ロープを体に結んで八艘飛び！ 前進よりも仲間を助けることを選ばせた、絆の強さに涙する。ポルシェティーガーが橋を崩して時間を稼ぎ、ようやく市街地へと到着。まずⅢ号戦車を片付けようとすれば、ラスボスのような超重戦車マウスが出現した絶望感……カモさん&カバさんチームは瞬殺される一方、敵本隊が迫る。絶体絶命の中で、次回ラストバトル！　(多根清史)





STORY 奇策を繰り出す大洗女子の前に、黒森峰は切り札である超重戦車マウスを繰り出す。とてつもない火力と防御力を前に、大洗女子は圧倒的に不利な状況へと追いつめられてしまうが残ったアヒルさんチーム、カメさんチーム、そしてあんこうチームは捨て身の戦術で黒森峰へと挑むのだった!! 大洗女子の絆が産み出した作戦とは!?

第12話
「あとには退けない戦いです!」
12

黒森峰の最終兵器である超重戦車マウスとの戦いから始まる最終回。火力で劣る大洗女子は、奇策でピンチを切り抜け、さらに各チームも「敵チームを分断してフラッグ車を狙う」という作戦を成功させるべく、個別に機転を利かせた戦いを繰り広げるなどの総合的な成長を見せる。「半端な戦車」の個性を活かした戦い方が極まり、黒森峰が実践する西住流の正攻法で古風な戦い方の牙城を揺るがす様は、彼女たちが「なにも成してない生徒」では無くなったことを証明している。

そして描かれるみほとまほの姉妹対決。ここでみほは、第4話の聖グロリアーナ戦で使ったドリフトからの背後砲撃を仕掛けることで勝利を狙う。1対1の状況を作り上げるための通信による外部との連携、戦車長の指示に従い絶妙なタイミングでの一撃を成功させるための操縦手、装填手、砲手による内部での息が合った連携が必要となる「心をひとつに出来た時に成功する必殺技」は、共に成長を経て来た証として、彼女たちを勝利へと導く。この“技”は、戦車とその戦い方に大洗女子メンバーの心の繋がりや成長を投影させてきたことの象徴であるからこそ、最初のトライでは成功しなかったことが改めて理解でき、作品のテーマ性をより明確にしているのだ。

(石井誠)



MOVIE

『ガールズ&パンツァー 劇場版』

STORY 第63回戦車道全国高校生大会を見事に優勝した大洗女子学園。大洗の人気者となった彼女たちだったが、生徒会長が「急用」で呼び出されることとなる。はたして、「急用」とはなんなのか。そして大洗女子学園に訪れる危機とは――！ 劇場版ならではのスペクタクルで送る総力戦が始まる！

001

「『ガルパン劇場版』の魅力はなにか？」と問われれば、“サービス精神の徹底”だと答えたい。テレビシリーズの延長として、ファンが求める「もっと見たい」と思っている部分を、その想像を上回る形でエンターテインメントとして見せきる。そのために劇場版は、全体の約2/3が戦車による試合で構成されるという、ある意味大胆な方向性がチョイスされたのだろう。物語の流れを、劇場版から登場する新キャラクターだけに重きを置かず、テレビシリーズに登場した膨大なキャラクターを一同に集めて、その個性までも手を抜かずに描き切ろうとするならば、彼女たちらしさが光る戦車道の試合自体で作品を構成すればいい。その結果、「ほぼ全編試合」という形で、彼女たちが戦う姿を徹底して描くことがストーリーと各キャラクターが担うドラマまでも描ききってしまうという流れに繋がっているのだ。テレビシリーズのときから、戦車は乗っているキャラクター性と大きくリンクして描かれていたがこそ、劇場版でもその方向性は徹底されていると見ることができる。

そして、そうしたキャラクター性を重視しながらも、ミリタリーファンに対する目配せにも抜かりがないのがガルパンの真骨頂だ。大洗女子学園連合チームの前に立ちはだかる大学選抜チームの車輌は、戦車道のレギュレーションとしては最も新しい部類に入る第二次大戦末期に戦線に登場したもので構成することで、エリートらしさを体現。攻守ともに高性能な車輌に対し、大洗女子学園連合チームは、状況に応じて編成される小隊でもドリームチーム的な構成で挑んでいく。カール自走臼砲には、バラエティ豊かな小型戦車チームを編成、遊園地防衛戦では独ソ最強戦車の連携攻撃、日本戦車チームの結成など、戦車の長所を活かす戦い方が、搭乗しているキャラクターたちをより生き生き描き出す。また、戦車同士の夢の対決も見所となっており、快速戦車対決、新旧世代対決など戦う戦車同士の組み合わせにもこだわりが行き届き、ミリタリー的にもサービス精神が満載。そして、サービス精神によってキャラクター性とミリタリー性が融合した相乗効果が、劇場版を類い希なアニメ作品に仕上げているのだ。　（石井誠）







002

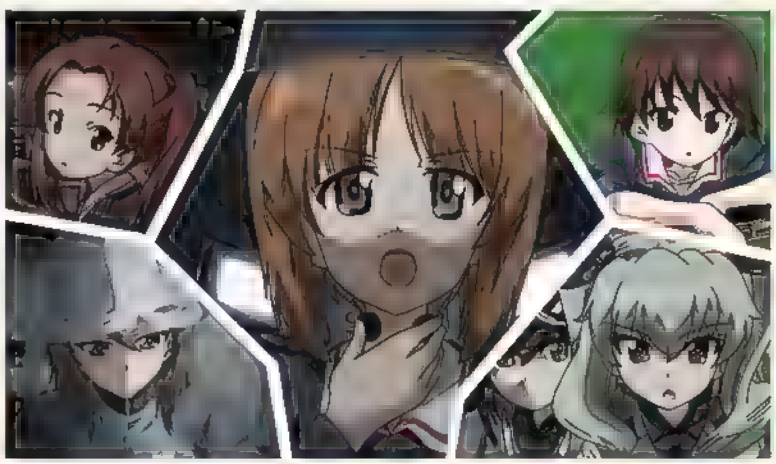
劇場版のなにが面白いって、血湧き肉躍る友情スポーツ活劇という王道イズムの濃さであって、とりあえずいますぐ見てみようよ！　という気持ちになるわけですが、せっかく読んでいただいているので、もっと見たくなるようなことを書いてみようと思います。

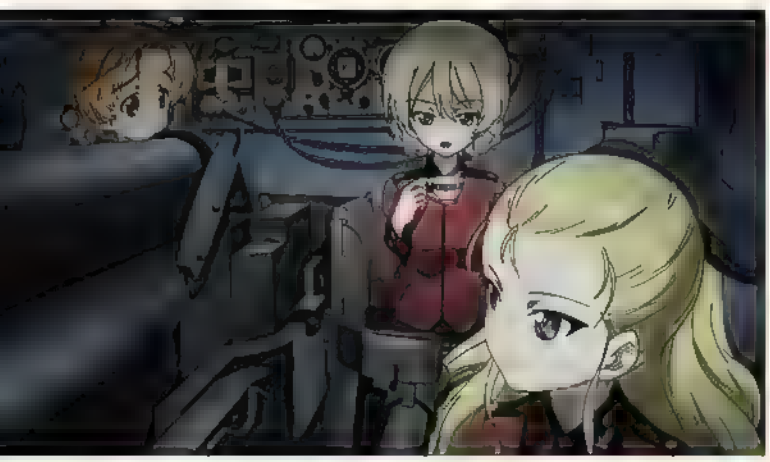
まず、大前提として「映画だから、劇場版だから特別だよね」という、まるで「映画のときだけイイ奴になるジャイアン」のようなスペシャル感と、テレビシリーズの延長線の両立を見事に成し遂げていることが驚き。つまりそれは、主人公たち最大の危機に、ライバルであった学校が集結する特別感がありつつも、それが「戦車道はスポーツである」というテレビシリーズで描き続けてきた青春イズムがあるからこそ成立し得る物語だということ。そこに生まれる新たな友情と「戦車道」。ああ、これが！　これがアニメを！　物語を見るということなんだよっ！　と自分の想定以上にアツくなるのがキモなのです。いや、もちろん、名だたる戦車が草原で並んでいるシーンのインパクトはすごいし、カール自走臼砲の弾着の描写も言葉を失って震えるほどイイ。さらに言うならば、ちゃんとそれぞれの戦車が自分たちの役割を担っているという素晴らしさもある。だけども、それが活きるのは登場人物たちのしっかりとした描写や繋がりがあるからこそ。本当に『ガルパン』は“人がいるからこそ”なのだなと鑑賞後にじんわりと感じてしまうのだ。

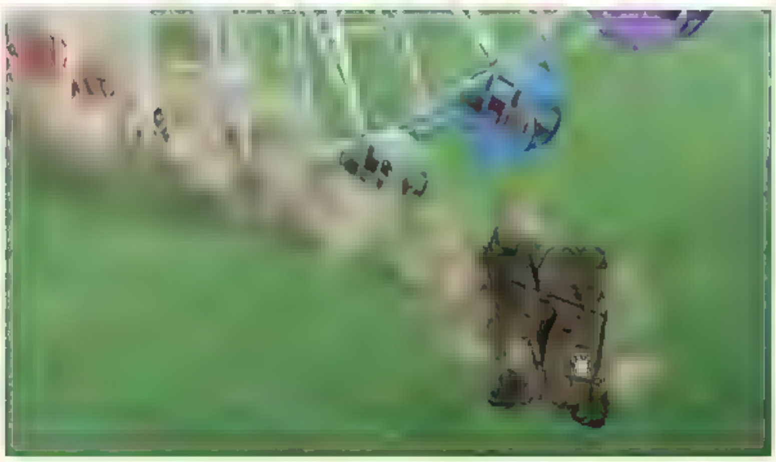
超蛇足な話をするならば、個人的には本作において「ボコ」が新キャラクターの島田愛里寿と西住殿の繋がりとして描かれてはいたのだけど、戦車長として才能を持ちつつも、「ボコ」を愛せるからこそ人を率いることができるのではないかと思ってしまうんです。ボコボコになっても前を向く「ボコ」。人気が下火になってしまっても「ボコ」を好きだと信じ続ける心。そういった気持ちが、この「平和な世界」の根底にあるのでは、と思ってしまうのですが、それは僕がもはや「ガルパンおじさん」となってしまったからでしょうか。いつかボコに「がんばれー！」と言えたり、「と・つ・げ・き？」と声を合わせて言えるような極上爆音発声上映とかやってもらえませんか……！　どうでしょうか！

（編集部・プチ林）

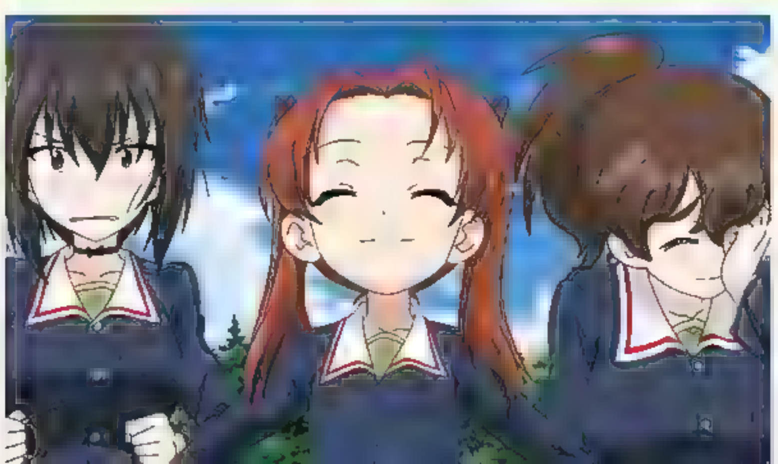
















各人の『ガールズ＆パンツァー』。

この作品の魅力を一言で言い表すのは難しい。ならば、ファンの方にそれぞれが思う、それぞれの『ガルパン』、そして『戦車道』を語ってもらおう――――！

『ガルパン』に王道を見る男。

推理作家 芦辺拓『ガルパン』を語る。

推理小説界の鬼才・芦辺拓氏が、まさかの「ガルパンファン」だった！ はたして、その出会いは？ 好きになった理由は？ そして、推理小説家は『ガルパン』になにを見たのか――！　文＝編集部



――芦辺さんが『ガルパン』をご覧になった理由はなんだったんでしょうか。

芦辺　最初のテレビ放送のときはほとんど知らなかったんですが、ネットで情報には触れてはいたんですよ。確か、第10話で奇策を使って大洗が勝つというのだったかな。でも、どこで興味をもったのかは少し思い出せなくて……。

――いつからか、情報を追うようになっていった？

芦辺　これは後で一方的な先入観だとわかるのですが、いわゆる、戦争アクションとかミリタリーものは好きじゃなかったのと、女の子がやたら一方的に戦わされるドラマが好きじゃなかったんですよね。『ガルパン』もそういった作品だと思っていたんです。

――なるほど。先入観のほうが、まだ勝っていた。

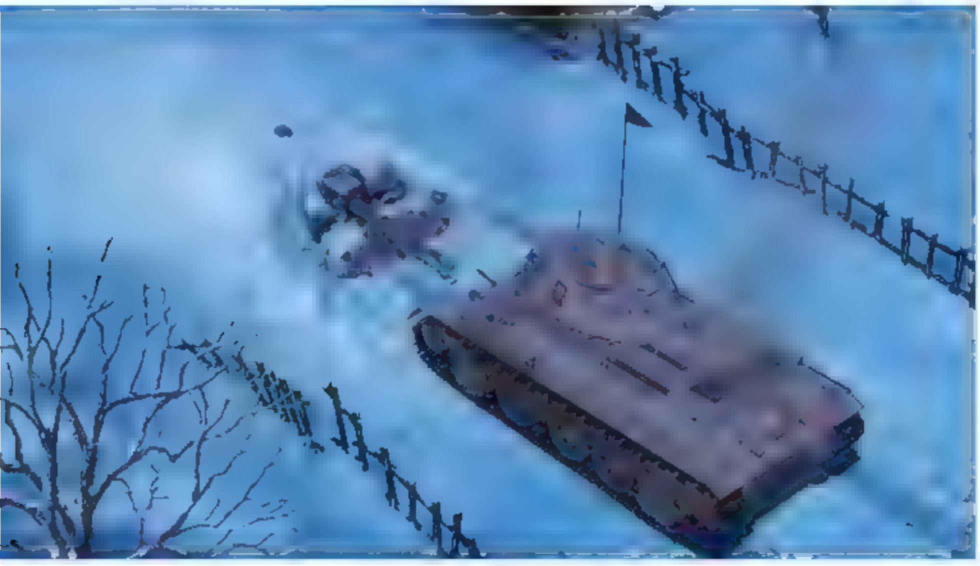
芦辺　それで、2012年の12月末に放送が一旦中断するんですが、そのお正月にどうも僕は『ガルパン』のブルーレイが欲しくて探し回っているんですね（笑）。

――突然に！（笑）

芦辺　今日、当時のネット通販の取引の詳細を見たんですけど、注文したけど在庫がなくてキャンセルを何回もされてるんですよ。だから、そのときに自分の先入観と違うものらしい、と思い始めて興味がわいたんでしょうね。

――その先入観が払拭された理由は覚えていらっしゃいますか。

芦辺　たしか、第1話がバンダイチャンネルで無料で見られたんです。ほかにもダイジェスト動画とかもあって、それだけで本当に面白くて。「これはいかん。これは買わなければいけない」と強く思ったんです。とにかくこれは面白いんだと。







これはブルーレイを買って見なければもったいない。でも、2012年末から翌年の1月にはブルーレイの1巻が品切れ状態で飢餓感も強かったんです。やっと手に入ったのが1月末かな。

―見なければもったいないって仰っていましたが、どこがそういった気持ちにさせたんですか。

芦辺　なにより、ストーリーです。戦略と知恵で強い敵を打倒するということ。もともとスポ根アニメ全盛期に育ったので、かえってそういった作品が好きではなかったんですが、『ガルパン』のおかげで、スポ根ストーリーを再評価しても良いと思ったくらいで。

―それほどまで！

芦辺　これは僕の推測だけど、作り手の人たちはミリタリーマニアだったり洋画マニアだったりすると思いますが、年代的に昔のマガジンやサンデーといった雑誌の巻頭特集、「世界の軍艦」とか「魔境のひみつ」とかいう特集をやってた時代に育って、かつ同時に吹き替え洋画を浴びるように見ていた世代だと思うんですよ。台詞回しやシャレた展開というのが非常に洋画っぽい。あの世代が作った本当のエンタメというのを見せてもらったなと思っているんです。

―昔の王道エンタメをそのままブラッシュアップしていったような印象だったんですかね。

芦辺　昔、『好敵手』（1962年）っていう映画があって、イギリス軍の少佐を演じたデビッド・ニーブンが、どうみてもダージリンだし、イタリア軍の大尉を演じたアルベルト・ソルディもどうみてもアンチョビ。非常にノンキなんですよ（笑）。つまり、60年代とか70年代に作られた映画のパターンのひとつなんです。

―なるほど。

芦辺　ほかにも『素晴らしきヒコーキ野郎』（1965年）とか『モンテカルロ・ラリー』（1969年）は、いろんな国の代表が出てきて戦うんですが、まさにそうですよね。そういう意味では客観視もできている。たとえば、知波単学園は日本チームではあるんですけど、ほかの国をデフォルメする代わりに日本もちゃんとデフォルメして、すごくバランスが取れているんです。

―そう言われると非常に納得できる点が多々ありますね。

芦辺　あと、これは発明だなって思ったのが、『ガルパン』は「チャンバラ」なんですよ。「チャンバラ」って本来は斬り合いなので、非常に生々しく、恐ろしいものなんです。それを舞踊のように美しく見せていく。リアルではあるけど、決して残酷ではない。斬り合いというものから美学へと昇華して爽快感をもたせた芸術性の高いものなんですが、それを戦車でやるなんて思わなかっ

た。普通に戦車の戦いを描くと、泥臭くて生々しいものになるから、嘘のつき方が難しいんですよね。だって、最初に見ていたとき、女の子たちがハッチに手をはさんだりしないか、歯でも折ったらどうしようかとか心配していたくらいですから（笑）。でも、それがない前提として描かれている。汚れたり、メガネも割れたりするけども怪我はしないという嘘のつき方が非常に潔いんですよ。見ていて気持ちいい。

――虚実ないまぜの足し引きが素晴らしいですよね。見ていて、秀逸だなと思うところはあるんですか？

芦辺　そりゃあ、もう……。（スマホの画面を取り出し澤梓の写真を見せる）おっと、こっちじゃなくってヒロインの西住みほですよ。物語はとても面白いし、魅力的なキャラクターも多いんですが、主人公が「大きくキャラが立っていない」というのも、かなり大きな特徴なんですよね。昔の王道ストーリーにおいて、主人公とはそういうものだったんです。

――確かに主人公として軸はあるんだけど、彼女がいないところでも物語が動いていて、ほかのキャラクターも引き立てていますね。

芦辺　なにしろ好感のもてるキャラクターが多いんです。例としてはアンチョビ。彼女は昔の映画に出てくる人情タイプの隊長なんですよ。キャラクターの王道を全部ひろってきてますよね。

――アンチョビの良さってどこですか。

芦辺　あそこのチーム自体が、軍隊的なしめつけってなさそうじゃないですか（笑）。それぞれ自由にやらせつつ、みんなを引っ張っていってるんですよね。そこに焦りもなく、全体的に和気あいあいとした人徳ができているチーム。そういう意味では非常に稀有なチームになっているのも面白いですね。だから、アンツィオ戦が好きなんです。機動力を利用して、小型の軽戦車で戦う。カーチェイスのようでしたし、面白かった。

――ほかに印象的な戦闘シーンってありましたか？

芦辺　サンダース戦の無線を使ったトリックも面白かったんですよ。力だけでなく、ウィットやギミックがあるところが良さでしょうね。あと、アニメでこういう見方は良くないのかもしれないけど、プラウダ戦で生徒会の戦車が一機だけ離れて敵地に突っ込むところとか、ひたすら八九式が逃げ回るところとか非常に印象深かったですね。一種の悲壮美ですよね。命の危険はないのはわかっているのだけど犠牲にして、突っ込んでいくという義侠心とでもいうか、そういうところは印象に残りますね。

――ここまでファンが生まれ、支えられる作品になったのはなぜなんでしょうね。

芦辺　みんな、良いやつなんですよ。気持ちがいいやつら、っていうのかな。出て来る人間が、単なる属性ではなく行動によって示されている。ストーリーの中で良いやつらだっていうのが語られているのが大きいんですよね。環境やトラウマを描けば人間が語れるわけじゃない。思いっきり緻密にしてしまうと、物語も人物も身動きとれなくなってしまうんです。『ガルパン』は作りが娯楽小説やエンタメの王道として、きっちり作られているからこそ、自由奔放にできるんです。

――物語やキャラクターが王道な作りだとしたら、世界観はどうお感じになったのでしょうか。

芦辺　僕の想像になってしまいますが……言ってしまえば「戦車道」っていうのは「戦争を克服した世界」、ということなんだと思うんです。剣道が楽しく見られるというのは、剣による斬り合いがないっていうことと同じで。だから、すごいものを設定したなって思いました。戦争がないけども、戦車のスリルや楽しさをスポーツとして見られる世界だと思えるのは大きいんですよ。たった一作で、ひとつのジャンルを作ったようなものですよね。

――その世界観を視聴者に定着できたのはなぜだと思いますか。

芦辺　ある特殊設定を作ることによって、そこが成り立つということがあるんです。この世界はこういう文化だから、こういうことが起こっているとか。だから、『ガルパン』では、学園艦というとてつもない大ボラを吹いて、ほかのものを成立させているんではないかと思っていますよ。

――あれがあることで他のものがどうでもよくなるというか。

芦辺　いまのアニメの良くない見方のひとつに、フィクションの世界に現実のルールを持ち込んで「あれは間違っている」「これは違う」っていうのがあるじゃないですか。そう



いうのが、あの学園艦ひとつでどうでもよくなりますよね。どんなに大ボラを吹いても文句言う人はいますけど（笑）。

——それが物語なんだ、と。

芦辺　それこそ魔王と勇者みたいな。本来の西洋ファンタジーとも違う、共有の異世界設定っていうのがあるんだけど、あれはみんなの共有財産みたいになっているんですよね。対して、『ガルパン』はそういったものではないので、よくあそこまでバランスよくできたなって不思議にすら思いますね。虚実を入れ込むバランスが非常にうまいんです。

——そうですね。『ガルパン』という作品自体が近年では非常に稀有な物語やキャラクター、世界観をもつ王道エンターテインメントだとすると、そんな『ガルパン』のフォロワーとなりえる作品って生まれると思いますか？

芦辺　同じ土壌が育ったのではないにしても、いつの世にもちゃんと面白くて、受け継がれるべき物語を継承する人がいると思うんですよ。形が変わっても、『ガルパン』のような作品を作ってくれる人はいると思います。そういった物語のいろんなパターンを吸収して、物語を作れる作り手が出て来るのかなって思います。

——そういう意味では昔の王道エンタメ作品といまの最先端な作品をつなげるミッシングリンクになっているんでしょうかね。

芦辺　間違いないでしょうね。いまは既存の作品を見ているだけでお腹いっぱい、過去の作品まで広がっていかないんです。マズいもの、美味いもの、いろんな作品をたらふく食べた人が強いんだって言いますけど、そういった物語遺産を興味をもって吸収して取り込める人が出て来るといいな、と思います。でも、『ガルパン』でそういった要素や、アニメやエンターテインメントを見る喜びというものが伝わったと思うんです。その王道の面白さを、昔にさかのぼる必要もなく、『ガルパン』を元に作品を作れるんじゃないかな。それが次につながっていくんだと思います。

芦辺拓

1958年生まれ。推理小説作家。「森江春策の事件簿シリーズ」を手がける一方、探偵に歴史上の人物や、過去の名探偵を据えるなど知識とオマージュに溢れた非常にラディカルな作風で知られる。

一夜にして『ガルパン』にハマった女。

漫画家 幸宮チノ インタビュー

ガルパンの楽しさは「見ればわかる！」と断言したい。なぜなら、一夜にしてガルパンファンとなった女性がいるのだ。そのガルパン沼にハマっていく一部始終をお聞きしました！ 文＝編集部

幸宮チノ
漫画家。大阪府出身。「ドラゴンクエスト4コママンガ劇場」にて漫画家としてデビュー。現在も様々な誌面で活躍中。

――『ガルパン』を知った切っ掛けはなんだったんでしょうか。

幸宮　最初はツイッターですね。もう『劇場版』が公開されていて「ガルパンはいいぞ」って言葉はタイムライン上には流れてきていたんです（笑）。でも、その言葉と、戦車と女の子が出て来るっていう知識くらいしかなくて、そこまで惹かれなかったんですね。そうしたら、2016年のお正月くらいに『アンツィオ戦』（OVA「これが本当のアンツィオ戦です！」）を地上波でやったのを、偶然見たんですよ。

――チャンネル変えたら放送していた感じですか。

幸宮　そうですね。本当にたまたま。それで「見てみるかな」っていう感じで。だから、途中から見たんですけど、もう戦車がチャンバラみたいに砲身が合わさっていたりして「なんだこれは!!」って。

――あははは（笑）

幸宮　戦車の知識ってほとんどないし、ゆっくり重く「ガラガラガラ」って移動するイメージしかなかったのに軽自動車みたいに動くじゃないですか。それに、女の子たちがキビキビ動いていて、「かっこいい～！」って一気に引き込まれましたね。それで、もう次の日にアマゾンプライムに全話あったので、1日かけてみたんです。

――アンツィオ戦を見た後に、テレビ版を見た感想はどうでしたか。

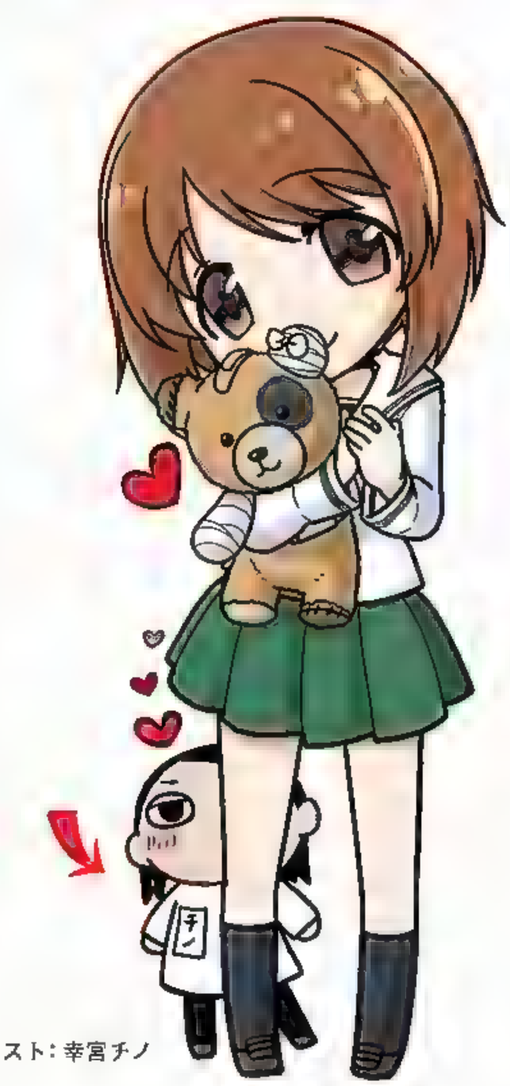
幸宮　逆に、テレビ版ではアンツィオ戦だけポカッと抜けていたので、「ああ！ここを埋めた話なんだ！」って楽しく見れましたね。あとは、（西住）みほとまほの関係性が気になっていたので、そこを中心に見ていたのと各校のそれぞれのキャラクターが魅力的で……！

――どんどんキャラクターに引き込まれていった感じですかね。

幸宮　そうですね。最初は戦車が乙女の嗜みという「戦車道」というものがあるっていうことを知らなかったので、戦争なのに「なんでこんなに生き生きしているんだろう」って思ってたんです（笑）。だから、知ってからは「すごくいいな」って思っちゃって。とにかくこれは見なきゃダメだ、と。テレビ版を見終わった翌日に『劇場版』を見に行ったんです。

――3日連続『ガルパン』漬け！映画館はどちらにいかれたんですか？

幸宮　立川シネマシティです。極上爆音上映で見たので、本当に迫力がすごくてカルチャーショックを受けたんですよ。こんな音の中で、この子たちはやっているんだ！って。彼女たちの「戦車道」への没入感みたいなものを、音とか振動の中で感じられるのはテレビではわからない迫力ですよね。あの世界を体感できたのは嬉しかったんです。いままでにないものを見てる！って。



イラスト：幸宮チノ

——自分のイメージが一気に覆されていったんですね。

幸宮　あまりにも見せ方が上手でキャラクターが生き生きとして、最初から最後まで飽きずに見られたんです。テンポの良さもスポーツを見ているようでしたし。

——キャラクターのどこに惹かれていったんですか。

幸宮　登場人物たちが、努力したり一生懸命になるっていうのが元々好きだったんですよね。そこに見事にハマっていった感じです。その一方で、サンダース戦でのアリサみたいにズルする子もいたじゃないですか。そこに少しホッとしたんです。まっすぐな子だけじゃなく、勝ちに貪欲な人もいるっていうことが「この世界、生きている感じがする！」って感じがして。

——それぞれに戦い方があって、そこに魅力があったんですね。特に誰が好きだったんでしょうか。

幸宮　西住みほです。『劇場版』を見て、より好きになったんですが、なんというか……。この子を産みたいって思ったんですよ（笑）。

——産みたい！（笑）

幸宮　もう、本当にいい子で！　ジブリヒロインに通じるものを感じているんです。女の子らしいのに、とっさの機転もきいてっていうのが。女の子が憧れる女の子ですよね。そういった意味では、（サンダースの）ナオミさんも好きです。ガムを噛んで、クールなところとかグッときますし、サブを固めるキャラではあるけど、一本立ちしているので。

——女の子目線から見る良さ、もあるんですね。

幸宮　そうですね。やっぱり、憧れるのはお嬢様学校の聖グロリアーナ女学院だったりするんですが（笑）。でも、入りたいのはアンツィオですね。

——あの楽しげな感じがですかね！

幸宮　サンダースとは違った自由度がありますよね。でも、強豪校っていうわけではなく、自由にやっている感じがいいなって。

——各校の校風なり、特徴をしっかり描いているのは大きいですよね。

幸宮　そうですね。なにより、世界が優しいんです。知波単学園が突っ込んでいっても誰も怒らない。それすら個性になっている。お互いのミスをカバーしあえる、長所を活かすというのが大きいんですよ。見ているこちらも、キャラクター同士の接し方ひとつで笑いになるっていう、本当に穏やかで平和な世界。そういった世界観にも一気に飲み込まれましたね。

——確かにやられてもミスしても嫌な見え方はしませんよね。戦車へのイメージは変わっていきましたか？

幸宮　実は、メカの見分けがあんまりつかないんです（笑）。それこそザクとグフの違いもよくわからないくらい。それでもクルセイダーはいいなとか思えちゃいますし、戦車のことは置いておいても、ものすごい楽しいんです。「これがセンチュリオンかー」みたいな。

——メカの見分けが付かない方の口から戦車の名前が次々と（笑）。

幸宮　本当ですね。『ガルパン』を見なかったら、まったく知らないまま過ごしていたと思います。まったく戦車の知識なんてなかったのに、こんなに魅力的に見えるなんて(笑)。

——そこまでハマってしまった幸宮さんから見て、『ガルパン』が広まった理由はなんだと思いますか？

幸宮　わかりやすさはありますよね。みんな楽しめる作品だと思いますし、人を選ばず見てもらえると思うんです。それでどこがいいかとか、そういった好きになるポイントが色々用意されているんです。ちょっとしか出てこないキャラが好きとか、みんなバラバラなんですよね。

——いろんな人がいろんな解釈をもてたり、好きだといえるポイントが多い作品ですよね。

幸宮　それは作品として成立しているからこそなんでしょうね。ファンタジーなのに、世界の実感があるんです。『ガルパン』は「なにかにハマるとこんなにおもしろいんだよ」っていうことを改めて教えてくれましたし、アニメをきっちりと見ることが楽しいことだって座り直させてくれたんです。王道だとわかっていても盛り上がっちゃうんですよ。それだからこそ、グッとくるっていうこともあるんです。

——王道だからこそ楽しい、安心して心から楽しめますよね。

幸宮　はい。もう「とにかく見て！」って。3話まででもいいから！「女の子たちの武士道を見たくないか！」って思いますね。本当にいろんな人に見てほしいし、終わってほしくない。ずっと続いてほしいなあって思います。■

田中　『ガルパン』っていろんな人が様々なことを語ってると思うんですけど、私が「好きだ！」ってなったのは戦車でも美少女でもなく、王道スポ根ストーリーなんですね。たとえばアメリカっぽい高校、ドイツっぽい高校というのはまさに『リングにかけろ（以下、リンかけ）』じゃないかな、と。

杉山　なるほど（笑）。

田中　『リンかけ』って各国の代表チームがわかりやすかったんです。たとえば、ドイツチームって、ドイツ軍っぽい服じゃないですか（笑）。そういったテイストが、あの70年代、80年代少年漫画の王道として、グッと来た。『ガルパン』の各校の校風にもそれに近いものを感じましたね。あとなにより、ストーリーの軸。名門校から戦車道のない学校に主人公が転校してきて、戦車道と距離を置きたかったのに、履修科目が復活することになって、初心者をまとめてキャプテンをやらなきゃと。まさに、ちばあきおの『キャプテン』なんですよね。最後に名門校と対決、因縁のお姉さんと対決するというあの最終回は本当に泣けました……！　あの展開は僕はもうやられますわ、絶対。そこはどのくらい意識されてたんでしょう？

杉山　まず、女の子で戦車ものというふたつのモチーフは決まっていて「じゃあなにをやりましょうか」という話になったときに、基本的には女の子たちの群像劇、青春物語、友情物語だろうと。そこにプラスして……監督は精神論を嫌う方なので、スポ根と言われるのは嫌がるんですけど、いわゆるスポーツ青春ものがモチーフになるんじゃないか、ということは初期の段階で話があったんですよ。

田中　そうなんですね。

杉山　ベースに流れるストーリーのラインとしてはスポーツ友情ものにしようね、ということはありました。ただそのときに『リングにかけろ』は出てこなかったですね（笑）。

田中　あははは（笑）。

杉山　ただ二番目におっしゃった『キャプテン』はまさにそんな感じでして。吉田玲子さんがそこをイメージしていたところはあるんですが、我々なりにいろんなアイディアを持ち込みながら作っていったんです。

田中　なるほど。

談

ぞ！」と説得し続けてきたのは、なにを隠
で言うならば、その思いの丈をプロデュー
うことで奇跡の対談が実現！　文＝編集部

KIYOSHI SUGIYAMA

杉山潔

［『ガールズ＆パンツァー』プロデューサー］



杉山　なにより、最初から主人公チームは弱小チームにしようと思っていたんです。なぜかと言うと、日本人独特の判官びいき、弱くても一所懸命頑張っている人たちを応援したくなるというのがありますよね。自分の中のモチーフとしては高校野球で、冬になかなか練習もできなくてハンデを背負っている東北勢を、みんな応援しちゃうじゃないですか。あんな感じなのかな、と。そこで「戦車はろくなものがない」しかも「寄せ集めでやったことがない」。そこに「なにか心に傷を負ったみたいなワケありの子が来て、引っ張っていく」というスポーツものの王道に、キーワードとして「判官びいき」という部分はあった気がしますね。

田中　主人公の西住みほが、勝負より仲間を助けることを選んだから戦車道をやめることになった。でも最後に、みほが対決するための舞台に仲間たちが自ら犠牲になって決戦場のゲートをバーンとふさいで、一対一の対決に持っていくとか、あの筋の通った人間ドラマは個人的にすごいツボなんですよね。

杉山　やっぱり大事なのは物語の最初から最後まで、どのキャラクターがどういう感情線をたどって、なにを目的地とするのか、というのをきちんと考えることだと思うんですよ。それを水島監督と吉田玲子さんが中心になって、かなり綿密にシリーズ構成を作っていくなかで考えていきました。主人公の行動原理というのが一番大事だと思っていて、そこに共感してもらえるかどうかによって、見ている人たちが感情移入できるかどうかが大きく変わってくると思うんですね。主人公のみほが勝つために試合をしているんだとしたら、たぶんこういう物語にはならなかったし、みなさんの共感を得ることはあまりなかったと思うんですね。徹頭徹尾、みほは勝つことが目的ではないんですよ。

田中　そうですね。

杉山　なにかを守りたいがためにやっている。最初は自分のために生徒会に口ごたえをしてくれた友達のためにやります、というものだったのが、だんだん楽しくなってきて……プラウダ戦なんかでも明らかですけど「怪我人が出るまでやる必要はない。楽しくできればいい」と思ってたのが、そこで学園がなくなるかもしれないと。その前に生徒会は、み

対

本誌編集長に延々と「ガルパンはいい
そう漫画家・田中圭一だった。そこま
サーにブツけてみませんかっっ！ とい



KEIICHI TANAKA

田中圭一

［漫画家］

ほにご馳走を食べさせながらもなにも言わなかったわけですよね。たぶんそういうことを彼女は受け取っていて「仲間のために、学校のためにがんばりましょう」というふうに動く。決勝戦のときも自分が挫折をするきっかけとなった〝試合中に自分の戦車を離れて仲間を助けに行く〟という同じシチュエーションになるわけで、今度はいま一緒にやってきた仲間が逆に背中を押してくれた。だから「この人たちのために」と、あそこで勝つことの意味をすごく意識したと思うんです。

田中　うんうん。

杉山　でも、ただ勝つというわけではなく、「お姉ちゃん」という、ある種自分にとってのコンプレックスを排除する目的でもなく、あくまでも「みんなのために自分はがんばる」というみほだからこそ、みなさんに感情移入してもらえたんだと思うんですよね。

田中　そう思いますね。あれだけの戦車とあれだけのキャラクターが大量に出てくるのに、それぞれちゃんと個性があって圧倒的な悪者がいない。サンダースも盗聴をやっていたりするんだけど、完全に悪者にするかと言ったらそうじゃない。「これは戦争じゃなくて戦車道なんだ」というあたりが、なんかすごく『ドカベン』とかぶるんですよ。

杉山　あははは（笑）

田中　『ドカベン』もいろんなキャラが出てきて、誰ひとり嫌な奴がいないんですよね。

杉山　そうですね。作品を作るうえで初期の段階で確認し合っていたことは、この作品を誰に見てもらいたいか、ということだったんです。深夜帯でやるアニメーションというのは決まっていましたから、ある程度の年齢層の高い、30代40代くらいの人たちが仕事で疲れて帰ってきて、夜中にテレビを点けたときになにが見たいんだろうか、と考えました。この作品に関しては、少なくとも見て落ち込んだりとか、深刻になったりとか、暗い気持ちになったりとか、嫌な気持ちになったりするものはやめようね、と。やっぱり、一服の清涼剤で多幸感のある、見てよかったと思える作品にしたほうがいいよね、と。

田中　うんうん。改めて思うのは、深夜アニメも好きでいっぱい見ましたけど、これだけ「新しいぞ!」という感覚に引っ張ってくれたのは初めてでしたね。王道スポーツもののいいところがギュッと詰まっていて、よくぞ作っていただいたなという感じがしますね。

杉山　スポーツもの、いわゆるライバルものとして、一所懸命戦った先にあるのは友達であって、しかもそれが窮地を助けに来てくれるという、これもまた王道だと思うんですよね。

田中　泣けるんだこれが!　いや、まさに昔に僕らが少年のころに胸をワクワクさせた、あの少年マンガの王道と言われるおいしいところが全部揃って、48色の色えんぴつみたいな、なんでもありな感じがよかったですね。もうひとつ、すごくよかった点は、まさにスポ根そのままをやっちゃうともっとお涙ちょうだいとか血みどろになるんだけど、全然そうじゃないように仕立ててあるからこそ最終回とかのいいシーンがグッと来るんですよね。

杉山　これは、水島監督の絶妙な采配だったのですが、深刻になりそうになってくると、ちょっとズラすんですよ。プラウダ戦で教会に追い詰められて「もうダメだ、どうしよう」というときにみほが「なにかしなきゃいけない」と考えて、悲壮感漂う演説ではなくて、あんこう音頭を踊り始める（笑）。そこら辺の絶妙な緩急というか絶妙な戻し方は見ていて安心感があるというか、ほっとする部分だったんじゃないかなという気がします。

田中　あえて感動するシーンを抑制するからこそ、そのギャップでグッと胸に刺さるんだなと思ったんです。

杉山　本当に水島監督のあの感性は天性のものじゃないかなと思いますね。「あ、そこでこうハズすんだ」みたいな、やりすぎない手加減の加え方というのは、すごいなと思いましたね。

人間ドラマと醍醐味。

田中　今日なんでその話から入ったかというと、私は『ガンダム』とか『スタートレック』シリーズとかが好きなんですけど、どこが好きかって突き詰めてみるとモビルスーツとかスペースコロニーじゃなかったんですね。アムロがお母さんと地上で出会ったときに、あまりにもいまま



で生活環境が違ったがために、ふたりの思惑が行き違ってしまうという、あの人間ドラマを、当時のおもちゃを売るためのアニメで描いたことに「これは好きかも」となったんです。『スタートレック』にしてもいろんなSF設定を使いながらも、とどのつまりは人間ドラマなんですよね。SFという特殊な状況に置くからこそ人と人の絆が重要、みたいな話になっている。『ガルパン』も「戦車がいい」「キャラクターがいい」と色々な意見はあるけど、根幹にあるのは人間ドラマだよね、というふうにずっと思ってはいたんです。

杉山 基本的には自分も含めてメインのスタッフがみんな戦車好きですし、そこの部分についてこだわりはいっぱい入れてはいるんですけど、自分たちは戦車のアニメを作っていたんじゃなくて、キャラクタードラマを作っていたんです。そこは外さないように常に考えていましたから、そう言っていただけるのは大変ありがたいですね。じつは、キャラクターを作っていくときに主要なキャラクターに関しては「100の質問」のようなものを作ったんですよ。何年何月に生まれて何座で、どんな色が好きで、どんな家族構成でどんな学科が好きか、……みたいなところからどんな学科が好きか、というようなことを1回全部作って、共有したんですね。あとはキャラクター同士の呼び方のマトリクス表も作ったりと、キャラクター造形に関しても、戦車の設定を作るように、非常に細かく綿密に作っていったということはありますね。

田中 大学で漫画を教えているんですけど、それこそ「キャラクターに100の質問みたいなことはやるべきだ」ということはみんなにも言ってはいるんですけど、そこをきっちりやり込んでる作品とそうでない作品って、ファンが食いついてくれる度合いの差が出ますよね。

杉山 少なくとも『ガルパン』に関しては、そこはちゃんとやりましょう、というふうに作っていったように思いますね。最近、ある戦争もののミニテレビシリーズをちょっと見直していたんですけど、ひとりの人物が最初と中盤と最後でキャラクター性にズレが出てくるんですよ。なんでだろうと思ったら毎回監督が違うんです。

田中 ああ、なるほど。



杉山　そこの統一性みたいなものが途中でズレて「こんなキャラだっけ？」と思っちゃうと、ちょっとしらけちゃうじゃないですか。そこは「このキャラだったらどういうことを言うか」ということを、ずっと監督のリーダーシップで突き詰めてきましたし、今回は吉田玲子さんがシリーズ構成だけじゃなくて全話脚本を書いて下さったのが大きかったんじゃないかなと。

田中　それは思いますね！　全部のキャラクターにすべての詳細な設定があるということは、ワンカットでも「このキャラはここでこれをする」という行動が説得力を持ったりしますもんね。だからやっぱり人間ドラマができていることが、僕が『ガルパン』の大好きな理由であり、素敵だなと。

杉山　ありがとうございます。感動を受けるとか、怒りや悲しみを感じるという、感情に触れる部分って、基本的にはキャラクターに依拠すると思うんですよ。キャラクターにどれだけ感情移入できるかというところだから、そこをきっちり作らない限りは感情面でエモーショナルな動きを誘発できないと思うんですね。だからこそ脚本が非常に大事で、そこに時間をかけて、何度も叩いてキャラクターに肉付けして、ちゃんと感情を乗せられるキャラクターに作っていく。これがエンターテインメントでキャラクターを作り上げていく一番の醍醐味だと思うんですよ。だから架空であろうとなかろうと、人を描くというところが創作する上で一番楽しい部分だろうと思うんですけどね。

田中　学生にも、やっぱり世界観から入る人が多いんですよ。「じゃあ主人公はどんな人なの？」というところになかなか行かないですね。いまおっしゃったようにそこが醍醐味のはずなんですけど、そこに面白味を感じてくれない人も結構な数いたりして。

杉山　ええ。私は飛行機も大好きで、航空自衛隊とも20何年以上付き合っていまして、そういう目でリアルな航空の世界をずっと見て来てはいるんですけど、やっぱり『ファントム無頼』って面白いんですよ。

田中　面白いですね。

杉山　『ファントム無頼』ってリアルの世界から見ると、言い方は悪いですけど現実とは違うんですね。前

席がパイロットで後席がナビゲーター、ナビゲーターとパイロットが反目し合ってとかありえないんです。航空自衛隊のF-4EJの部隊って前席も後席もじつはパイロットなんで、ナビゲーターって存在しないんです。でも、そんなのどうでもよくって、やっぱりあの神田と栗原が時々喧嘩をしながらも、最後の最後はおたがいが補完し合ってひとつのことをやり遂げる。やり遂げ方も荒唐無稽もいいところだし、自由落下してくる衛星をアレスティングフック（機体制動用拘束フック）で引っ掛けて……とてもじゃないけど止められないんですけど、それはいいんです。やっぱり、どうしてでも止めなきゃならないんだ、というキャラクターの感情に、見てる人がどこまで乗っかれるかだと思うんです。だから設定は大事なんですけど、物語を作っていく上で足を引っ張るようではダメだと思うんですよ。基本物語を引っ張るのはキャラクターなんです。設定とかストーリーラインを重要視して、それにつじつまを合わせるためにキャラクターの感情線が変わるんだったら意味がないんですよ。

「本当の音」と「心のリアル」。

田中　これまで、さんざんキャラクターの話をしてきましたけど、僕は戦車はそんなに詳しくないんですが『ガルパン』の魅力のひとつに戦車のエンジン音やディテールにやられちゃった人たちがたくさんいましたよね。

杉山　そうですね。実際に陸上自衛隊の富士学校に行って、戦車の走行音をマイクで録っていますし、それを素材のひとつとして使っているんですが、じつはそのままだと戦車の音に聞こえないんです。細かく言うとディーゼルエンジンとガソリンエンジンでは吹き上がりの音とかが違うわけですよ。第二次大戦当時は進んだ国はディーゼルで、ほとんどはガソリンエンジンでしたけど、いまの陸上自衛隊の戦車はディーゼルなんです。音自体も違うし、なにより土の上で走ってる戦車の音って、エンジン音しか聴こえない。

田中　そうなんですね！

杉山　『プライベートライアン』で、ラストにT-34を改造したプロップのティーガーIが近づいてくるときに遠くから「キュラキュラキュラ……」と音が聞こえてきて「戦車が来た！」となるわけですけど、じつはあのシチュエーションでキュラキュラ音は聞こえないんです。石畳の上とかで近くを走ればもちろん軋む音は聞こえるんですけど、遠くには聞こえない。みんな、なんとなくあの音のイメージがあるから、そこは演出しているんですね。だから、本物の音をつけておけばリアルに聞こえるかと言うとそんなことはないので、かなりいろんな音を混ぜてます。プラウダ戦の雪上をドリフトするような音はスノーボードの音を混ぜてたり、ポルシェティーガーが加速して石の橋を崩していくところは確かレースカーの音を混ぜてるんですよ。

田中　そのあたりはかなり加工はしてるんですね。

杉山　してます。それは音響の岩浪（美和）さんや考証・スーパーバイザーの鈴木（貴昭）さんが「心のリアル」と言っていて、心が信じてる「リアルな音」というものをきちんとつける努力をしましょうと。それが今作でのひとつのリアリティとしているので、音に関してはかなり作ってます。それが本物っぽく聞こえるということは、我々からすると「してやったり」なわけですよ。

田中　なるほどー！　年齢的にタミヤのプラモデル、戦車1/35シリーズは小中学校のときに作ったので有名なやつは知っていたんです。あれが深夜のアニメで渾然一体となって戦っているのはたまらないものがありました。やはり、ファン層はそういった年代が多いんですか。

杉山　テレビ放送当時の中心は山が30代後半から50代前半にかけてなので、山の中心は40代だったような気がしますね。

田中　まさに1/35を作った人たちですよね。

杉山　見事なぐらい。で、見事なぐらい20代がいない（笑）。そんな感じですね。でも劇場版になってから20代前半から30代前半にかけてひとつまた大きな山ができましたね。

田中　アニメそのものの面白さで、ですかね。

杉山　キャラクターに感情移入してくれる若い人たちが増えてくれたというのはあると思います。

田中　そもそも熱いドラマって若い





人も好きですしね。そういえば、私の知り合いのミリタリーオタクが、最初『ガルパン』を見たときに「あんなスカートとセーラー服で、戦車の操縦なんかできないでしょ」と言いながらもだんだんハマっていったんですが……。

杉山　あははは（笑）。

田中　なんでハマったかと言うとサントラ、BGM、これが本当にすばらしいと。まさに昔の戦争映画に使われてきたようなメロディのいいところをギュッと押さえてる感じがしてて、ずいぶんその辺も気を使われたんじゃないでしょうか。

杉山　そうですね。音楽も大事な要素だというのは最初から決めていました。監督と私の間で合致したのは「やっぱり、パンツァーリート（編註：1933年に作られたドイツの行進歌）だよね」というところ。結局、我々の世代の原体験のひとつとして『バルジ大作戦』という映画があるんですが、そこで若いドイツ兵たちが指揮官に自分たちの意気を示すために、みんなで「パンツァーリート」を歌うシーンがあるんです。それがやたらかっこよくて。そういった同時期に聞いていた音楽ってすごく大事で、たとえば『ハチミツとクローバー』のアニメでスピッツを楽曲として使っていたのは、見る層を考えたときにその人たちが共通の言語として持っていた音楽ってなんだろう、と考えてスピッツを選んだと言うんですね。

田中　はいはい。

杉山　アニメとか原作に興味がなくても、テレビを点けたときにスピッツの曲が流れてくるだけで「あれ？」と手を止めてくれるんじゃないか、というのをすごく考えてやったという話を聞いて、音楽ってものすごく大事な要素だなと改めて思ったんです。やっぱり我々が原体験として見て、みんなで「面白かったね」と言ってた戦争映画というのがあるんですよ。その80年代前半ぐらいまでの戦争映画をイメージした曲調。語弊がありますけど、「戦争アクション」が許されていた時代の曲だろうと。いろいろ世の中が複雑化していくと、必ずしもどちらかが良くてどちらかが悪いというわけでもないし、一方的な描き方をすることがフェアでないという価値観が出てくると、その中で戦争そのものをアクションとして、爽快感のある作品として描くことがどんどんできなくなったんですね。

田中　そうですね。戦争映画がひとつのエンターテイメントでしたし。

杉山　だから音楽に関しては戦争アクションというジャンルを口にしてはばかられなかった時代の戦争映画を彷彿とさせるような曲調がいいよね、というのはありましたね。

『ガルパン』と大洗町

田中　いわゆる聖地巡礼とか町おこしとしての『ガルパン』というのも大きな成功を収めましたよね。

杉山　それに関してはいろんな文脈で語られてきましたし、いろんな取材もして頂いていたんですけど、基本的に町おこしと結び付けられるのは……言葉が良くないかもしれませんが、すごく居心地が悪いんですよ。

田中　そうなんですか。

杉山　なぜかと言うと町おこしのために作ろうとか、そんな大それたこと考えてなかったからです。ここからは個人的な話なのですが、私は茨

城在住なので東日本大震災で被災したんですね。以前『よみがえる空 -RESCUE WINGS-』という航空自衛隊の救難隊のアニメを作っていていまして自衛隊にも友人がいるのですが、津波で航空機を全部失った松島基地の救難隊の友人に連絡をしたら、百里救難隊の指揮下でミッションをやっているという話だったんです。うちから百里までは近いので「ちょっと話を聞かせて」と尋ねて行ったり、発災1ヶ月後に被災地をずっと回ってきたりしたんです。もう、なんかできるような規模じゃないんです。なにもできないですよ。エンターテインメントなんて本当にこういうときに役に立たないな、というのは嫌と言うほど感じたので、震災から町を救ったというのはすごく嫌なんです。

田中 そんな大それたことではなかったと。

杉山 考えてないし、正直、夜中に30分枠で12話、3ヶ月放送する深夜アニメって、1%も視聴率が取れれば及第点ですよ。そういうメディアに、災害で破壊された町の人たちを助けるような力なんて、おこがましくて……そんなのないですよ。

田中 誇張されて伝わりすぎているんですね。

杉山 そうです。結果的に『ガルパン』と大洗の町の関係はとてもうまくいきましたし、それによってお客さんがたくさん来たことも事実ですけど、それを目標に置いたことはいっさいないんですね。

田中 なるほど。

杉山 一番大きなポイントは、学園艦が入るような大きな港があるとか、ランドマークになるような大きな水族館があったりとか、モールがあったり展望台があったり古い神社があったりとか、アニメの舞台にするにはすごく便利だったんですよ。コンパクトな町のなかにアイキャッチになるものがいっぱい建っていたんですね。映像的に言えばフォトジェニックな町だったわけです。それもあって、じゃあ大洗にしましょうとなった。もちろん、震災が関係してなかったわけではないです。震災翌日、12日の夜明けに百里救難隊が東北地方へ捜索救難のために、大洗港の上空を通っているんです。そのときの写真を見せてもらって、子供たちと遊んでた町がこんなになっちゃったんだ、というところにひとつの引っかかりはありました。もちろん、監督も私も「なにかお役に立てればうれしいよね」という気持ちは当然ありましたけど、漠たる思いであって目標にしたことなんてないんです。

田中 引っかかりや思いはあったとしても、そこではなく、あくまで舞台として魅力的であった。

杉山 あくまでも作品を作る上で、荒唐無稽な設定だから、キャラクターを地に足のついたものにするために生活感がほしいんです、と。そのためには本当の町を取材させてもらって、空気感とか食べるものとか気質とか、そういったものをぜひ要素として取り込みたいんで、制作のためのロケハンに協力してくださいというスタンスでしかなかったんですね。そこではいっさい「これをやったら町にファンが来ますよ」ということは言ってないんです。

田中 大ヒットするかどうかも見えない状態ですよね。



対談後に田中圭一先生が描いた西住殿。愛が溢れます……！



杉山　わからないです。逆に「あんまりこれについて商売面では本気にならないでください」って言っていたんです。ヒットする保証は無かったので、本気になられても我々は責任取れませんから。だからあくまでも「作品制作のお手伝いをしてもらえませんか？」という話をして。常盤（良彦）さんという大洗の町とつながりをつけてくれた方は、町の中に重苦しい雰囲気がずっとあったから、なにか町で楽しいことができればいいな、というのをずっと探し求めていたんですね。そういう仕事のひとつとして「アニメでなにか作るのも面白いかもね」ぐらいの感じだったんですよ。スタート地点としては。

田中　後々記事とかではみんなそういう文脈で作りたがるわけですよね。

杉山　震災でひどい目に遭った町を一本のアニメが救った、というと確かにわかりやすいしキャッチーな感じはしますけど、大洗って夏の海水浴が町の収益のかなりの部分を占めていて、震災のあとは前年の入れ込み客数の85％減だったと聞いています。

田中　85％になったんではなく、85％減……！

杉山　ええ。15％です。風評被害もあって、すごく苦労していたんです。結果的に『ガルパン』のファンのみなさまが来てくれましたが、震災前並みの経済までは戻ったのはだいぶ後になってからなんです。一般のお客さんがまた戻ってくるようになってからですね。決して『ガルパン』の力だけで大洗町は復活したわけではないし、大洗の人たちも『ガルパン』に乗っかってなんとかしようなんて気はいまでもないと思います。

田中　『ガルパン』もあったけども、そもそも地元の人たちの地道な努力で回復基調になっていった。

杉山　あそこは茨城県で随一の観光の町だったんですよ。そうやって観光客と接するのに慣れていた人たちがいて、その人たちがたまたま『ガルパン』で色気を出さないで（笑）、面白がってファンと一緒に遊び始めてくれた。そうして『ガルパン』のファンのみなさんにとって大洗の町がすごく居心地のいい場所になって、商売とは別のラインでファンと大洗の人たちの関係性が築かれていったところがあるんです。正直、そ

れを町おこしと言われるとすごく個人的には気持ち悪いんですよね。
田中　なるほど。「町おこし」的な文脈は記事にしやすいからついついそう書かれちゃう。
杉山　いまだにそういう文脈で取材を申し込まれることはあるんですけど、基本的にそういう形であれば「事実と違うので」ということでできるだけお断りするようにしてるんです。町の人たちとやってきたのはそういうことじゃないんです。まあ、場所によってはそれを求める人たちもいるでしょうし、それが必要な場合もあるんでしょうけど、大洗に関しては違いますね。

迎える「最終章」

田中　今回いよいよ最終章になるじゃないですか。「ここからあとはもうないよ」ということですよね？
杉山　ふふふふ（笑）。そうですね。でも、テレビ版を作ってるときは「これでいいのかな？」と思ったり、第1話を試写で見たときにみんな「これは面白いんだよね？　間違ってないよね？　変な作品ができちゃったな」みたいなところはあったんですよ。
田中　そうだったんですね。
杉山　どんな作品になるかわからないから当然ですけど、オンエア前の期待度ランキングは下から数えるほうが早いぐらい期待もされてなかったし。だから、オンエアしてみたら、右肩上がりにファンの熱量が上がってきてくれたというのは感謝しかないんです。正直こんなことになるなんて本当に思ってなかったんで（笑）。その結果OVAと『劇場版』を作らせてもらうことになりましたけど、きれいにテレビ版で終わるつもりで全力投球していたので、困ったのは全部出し切っちゃったから、どうしようと。
田中　「あとなにをやろうか？」という話ですよね。
杉山　第2期の希望の声も多かったですし、期待感もありがたかったんですけど、スタッフ全員がただ作ればいいというものじゃない、自信を持って面白い作品になるものを送り出せる目処が立たない限りはやっちゃいけないと思っていたんです。ただ作り続けてマンネリ化していって、いつの間にか寂しく消えていくんじゃ悲しいですし、作品の構造として、みほたちはテレビ版の最終話で行き着いちゃったわけですよ。だから、彼女たちが次に戦う理由も含めて納得できるものを作っていかなきゃいけなかったんです。それが『劇場版』に関してはああいう形で目処がつきました。最終章もそういう意味では、この流れなら面白い作品になりそうだ、と我々のなかで多少なりとも自信が生まれたのでやれた感じです。「なんのために戦うのか」はお楽しみですけど（笑）。
田中　楽しみですよ。
杉山　みほ達は強いチームとどんどん戦ってさらに強くなるというのとちょっと違っていて、よりしたたかに自分たちの戦術で頭を使って、知恵と勇気と友情で戦っていってるわけです。一方でライバルにはもっと強い学校が出てこないとなかなか見ててもつまらないじゃないですか。そうしてくると強さのインフレが起こっちゃって、あり得ない設定とかあり得ないチームが出てきちゃったら、ちょっと『ガルパン』じゃないよね、とも思いますので。
田中　いや、本当に楽しみです！
杉山　最終章と銘打った以上は最終章なんだと思ってます。全6話がんばって走り切ります（笑）。■

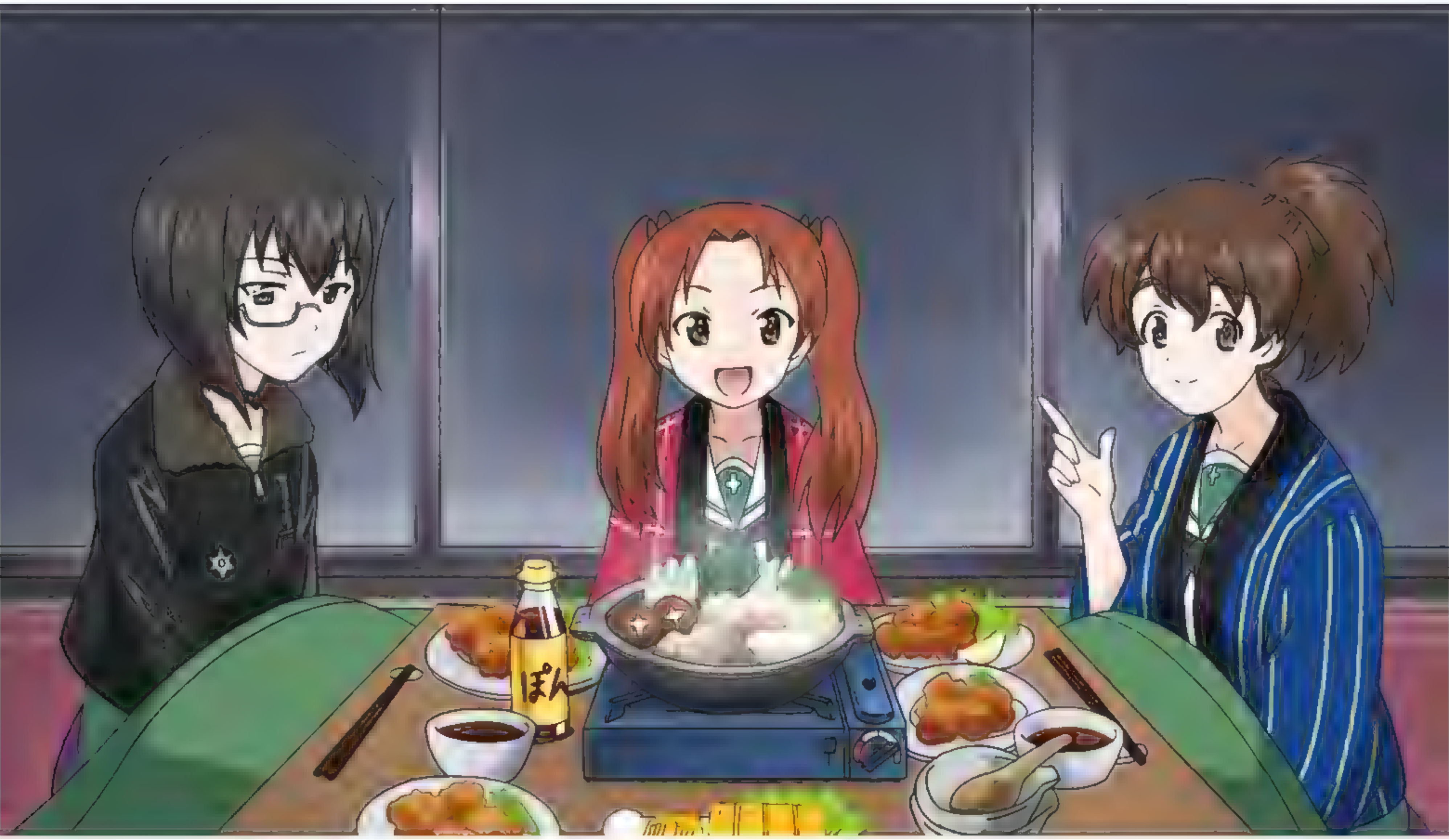
杉山潔
1962年生まれ。大阪府出身。バンダイビジュアル・プロデューサー。『ガールズ&パンツァー』や『戦闘妖精雪風』など数々のアニメ作品をプロデュースする一方で、自衛隊協力のもと制作したドキュメンタリー等にも携わる。

田中圭一
1962年生まれ。大阪府出身。サラリーマンとの兼業漫画家でありつつも著名作家の絵柄を真似たギャグ漫画や『昆虫物語 ピースケの冒険』などのオリジナルタイトルを執筆。現在は京都精華大学 マンガ学部 マンガ学科 ギャグマンガコースで専任准教授を務めている。




212





『ガルパン』を紡ぐ人。

脚本 吉田玲子インタビュー

『ガルパン』のどこに惹かれるかは人それぞれ。でも、なにがどこまで「そうだったのか」を知りたくなっちゃうのが人の性（サガ）！ それならば、直接聞いてしまおう！ 誰にって？ 『ガルパン』の脚本を書ききった吉田玲子さん！

文＝編集部

―テレビシリーズの『ガルパン』のお話が来たときのことを覚えていらっしゃいますか。

吉田 2010年くらいでしたでしょうか。

―放送の2年くらい前ですかね。一番最初のオーダーはどんなものだったんでしょうか。

吉田 企画書の段階では、女の子が戦車に乗って戦うけど、それは戦争ではなく「戦車道」という女子のたしなみだという内容が書かれていました。

―そのとき最初に思ったことって覚えていらっしゃいますか。

吉田 戦闘ものだったら、自分には難しいかと思ったんですけど、戦車道の「道」っていう部分に惹かれました。面白そうだなって。あと、水島監督とお仕事をしたこともなかったので、ぜひ一緒に作品を作ってみたいと思ったんです。

―脚本に着手する前に、こういうイメージで、というのはお話があったのでしょうか。

吉田 一番最初は、どの戦車を出すかっていう話で……。

―なにより、最初に戦車だと(笑)。ですが、あの……失礼ですが、戦車

のことは……。

吉田 全然わからないですね（笑）。

――ですよね（笑）。そこに戸惑いはありましたか？

吉田 （メインスタッフが）みんな戦車が好きなんだなあって（笑）。会議でこんなに戦車だけで盛り上がるんだって。

――あははは（笑）。その戦車と物語をどうフィットさせていこうかというのが最初にあったのかなって思うのですが。

吉田 そうですね。まず戦車だけで物語も戦いもものかなっていうのがありましたし、まだルールなども決まっていなかったので、手探りな感じでした。でも、戦車が決まると、乗員数が決まるのでキャラクター数が決まっていくんですよね。どの戦車にどれだけいるから、こういう人たちを乗せようとか。

――乗員の役割を知ったのも初めてですよね？

吉田 そうですね。あの狭い中に、あんなに人数がいて分担制なんだって（笑）。

――そのキャラクターの群像劇も非常に人気が高いですよね。「登場人物たちにイヤな人がいない」というのは『ガルパン』の大きな特徴だと思うのですが、そういった関係性には気をつけたのでしょうか。

吉田 キャラクターを決めたあと、あんこうチームのみんなには「最初はこういう子だったけど、こういう成長を遂げていく」入口と出口をなんとなく決めたんです。

――そういった入口と出口を決めることでキャラクターが動きやすくなるんですか。

吉田 はい。さらに、水島監督が意識していたのは「誰かに命令されてやっている」感じにしたくないというのが前提としてあったんですよ。みほは、義務感でやるところもあるんですけど、みんな生き生きとしているというのがあるんです。

――そうなんですね。とりわけ大洗は他の学校とは違って少しハンデというか「戦車道」への関わり方が違いますよね。

吉田 全体の世界観として「戦車道」が女子に大人気というわけではないので、大洗女子でも希望者が多い履修科目じゃないんです。科目としても復活したばかりで、経験者もほぼいない。スペックの高くない弱小校、というのが大洗の最初の「戦車道」です。

――いわゆる「スポ根」的な要素だと思うのですが、一般的な「スポ根もの」ともちょっと違いますよね。

吉田 そうですね。大洗女子が「勝つことが至上主義」なのではなくて学校を守ることが勝つ目的だという勝利の前提が違うんですよね。そこが大きいです。

――その「スポーツもの」であるけども、純然たるスポ根にならない大きなポイントが「戦車道」だったのではないかと思うのですが、その「戦車道」というものは脚本を重ねていくなかで固まっていったんですか。

吉田 ベースとしては、薙刀や茶道など「道」があるものなんです。「道」がつくものっていうのは勝つことだけでなく、嗜みや心得といった精神性が重要になってくるんですよね。

――そうした「道」や「武芸」として成立させるための大きな要素はなんだったのでしょうか。

吉田 サンダース大付属戦で、「ザ



ッツ戦車道！　これは戦争じゃない。道を外れたら戦車が泣くでしょ？」というケイのセリフにありますよね。どんな手を使っても勝つのが戦争だけど、試合はフェアに戦って勝つというような精神性や、勝ち際の美しさがあると思うんです。そういう切り口で兵器を使うっていうのがいままでなかったと思うので、そこが新しかったなって思います。

――そういった「道」を各校、そしてキャラクターに見つけていくというか。

吉田　戦車道に対する意気込みも考え方も違うし、「戦車道」に対していろんな道があるというのはテーマになるというのはありました。もし、黒森峰女学園が主人公チームだったら、かなりスポ根になっていたんだと思いますよ（笑）。

――なるほど（笑）。その中でも、決して強豪校ではないのにインパクトを残すアンチョビは、またちょっと稀有な存在ですよね。

吉田　脚本を作るとき、各国の軍の特徴みたいなものを説明していただいたんです。その中でイタリア軍は、かならず戦地でもパスタを茹でるとか、ご飯が大事っていう話を聞いたので、そこから水島監督たちと作っていきました（笑）。ちょっとノンキでお祭り騒ぎ的な校風ですね。

――様々な校風を持つ学校があれだけありながらも、バランス良く、しかも客観的に成立させたのは大変だったのかな、と思うんです。とりわけトーナメントだと戦って勝ってを繰り返していくのでワンパターンに陥る可能性もありますよね。

吉田　構成としてはシンプルに試合を重ねていきますが、それぞれ意味合いの違う山場は作っています。心情的なピークとか、戦いとしてのピーク、それを合わせるっていうのもありますし。

――試合の順番はなにが基準となったんですか。

吉田　それは戦車が基準です（笑）。

――すべて戦車が（笑）。脚本を書いていて楽しかったチームはどこでしたか。

吉田　生徒会（カメさん）チームが好きです。なんだかんだ言って、一番、学園のことを考えているじゃないですか（笑）。彼女たちの画策に、みほたちは巻き込まれているんですけど、生徒会が物語の起点を作ったとも言えますし。それに、生徒会のみんなが、みほを呼んでご飯を食べて「西住ちゃんのおかげでここまで来れた」というところが好きなシーンで。いやいや始めたみほが、初めて「この人たちのために勝ちたい」って思うんです。画策をした人たちと主人公の生の気持ちがはじめて響き合ったんですよね。

――あのシーンは確かに次への大きな布石というか、次の試合へ気持ちが入り込む重要な要素だったと思います。『劇場版』ではライバルたちが集まるっていう、劇場ならではの特別感があったと思うのですが、それはやはり「映画ならではの面白さ」みたいな意識があったんでしょうか。

吉田　そうですね。さすがに選抜チームだと大洗女子だけでは太刀打ちできないっていうところもありますし、アツい感じもありますよね。努力・友情・勝利みたいな。

――『劇場版』、あれだけキャラクターが一同に会すと、その配分とかとても大変だったのではないかと思うのですが……。

吉田　楽しかったですけど、戦車が多すぎて……（笑）。しかも殲滅戦は、フラッグ車だけでなく全部倒さなければいけないので、どこでどれがやられるかっていうのを全部考えなきゃいけないですし。

――そうですよね。戦いが同時進行でおこなわれていて、それぞれの活躍も明確にしなきゃいけない。

吉田　最初の丘のところも地図上にコマを置いて「ここにこう戦車がいて、こう攻めてきて、こっちにいって……」みたいなのを話し合って写真に撮って確認していったのですが、遊園地戦も同様に、遊園地の地図を見ながら「ここに、こう戦車が通って、ここに誰がいて」みたいなのは常に位置を確認しながらやってましたね。

――もはや軍議ですね（笑）。

吉田　作戦会議です（笑）。それを元に一度書いて、もう一回みんなで検討してっていう感じで。その繰り返しです。

――遊園地の中で、ここはよくやれたなみたいなところはありますか。

吉田　全部ですね。戦いは設計なので、書いてて気持ちよかったっていうのはなかなか難しいですね。うまく流れているか、漏れがないかなとかに気を使ってしまうので。全体の流れを書いてみて、活躍が足りない









チームはないかなど目配りして、細かく直していく感じなので、『劇場版』は大変でしたね。

――最終章も、新しいキャラクターに戦車が増えたようですが……。

吉田　またかなり新しいキャラクターと戦車が出てきます（笑）。

――やる意味をちゃんとしなきゃいけないというか。それこそ、テレビシリーズ第1話から最終章まですべておひとりでシリーズ構成や脚本をやられてきたわけですが、その最後を書くというのは、やはり思い入れが違うものですか。

吉田　こういうふうに長く続く作品になると思っていなかったので、不思議な気持ちがしますね。むしろ、戦車だけで戦うニッチな話が、多くのみなさんが見てくれる作品になるなんて思っていなかったので。

――最初は大丈夫かなっていうお気持ちがあったんですね。

吉田　むしろそっちのほうです（笑）。その不安と面白そうだなっていう気持ちの半分半分で。陸海空があるわけでもなくて、戦車が撃ち合うだけでどうやってバリエーションをつけられるのかなってことを考えてました。

――それでも、もうテレビ版放送開始から5年が経ちます。いま言える最終章の見どころってどこでしょうか。

吉田　旧生徒会チーム含め、3年生にとっては最後の戦いなんです。そこが見どころのひとつですね。

――甲子園最後の夏、みたいな感じですかね。

吉田　そうですね。新しい戦車も出ますので（笑）。その個性と、何のためにいかに大洗女子学園が戦うのかを見ていただければ、と思います。

吉田玲子

脚本家。『デジモンアドベンチャー』や『けいおん！』など多くの作品で脚本・構成を担当。『ガルパン』ではOVA以外の全脚本とシリーズ構成を手掛ける。

『ガルパン』の始まりを知る人。

考証・スーパーバイザー　鈴木貴昭インタビュー

『ガルパン』の世界を『ガルパン』たらしめるものはなんなのか？ リアルな戦車か、多彩な美少女か、巨大な学園艦なのか。初回放送から5年経ち、いま新たなる「最終章」へと向かう前に、その世界の「はじまり」を聞いた。

文＝編集部

――鈴木さんの人生で一番最初に戦車に出会ったのはいつなんでしょうか。

鈴木　子供のころ、家に「少年少女講談社文庫」というのがあったんですよ。ハードカバーで、子供向けに世界の名作を紹介する本ですが、若草物語や宝島やシートン動物記といった有名な作品もある一方でラブクラフトやSFもあるようなゴッタ煮だったんですよね。

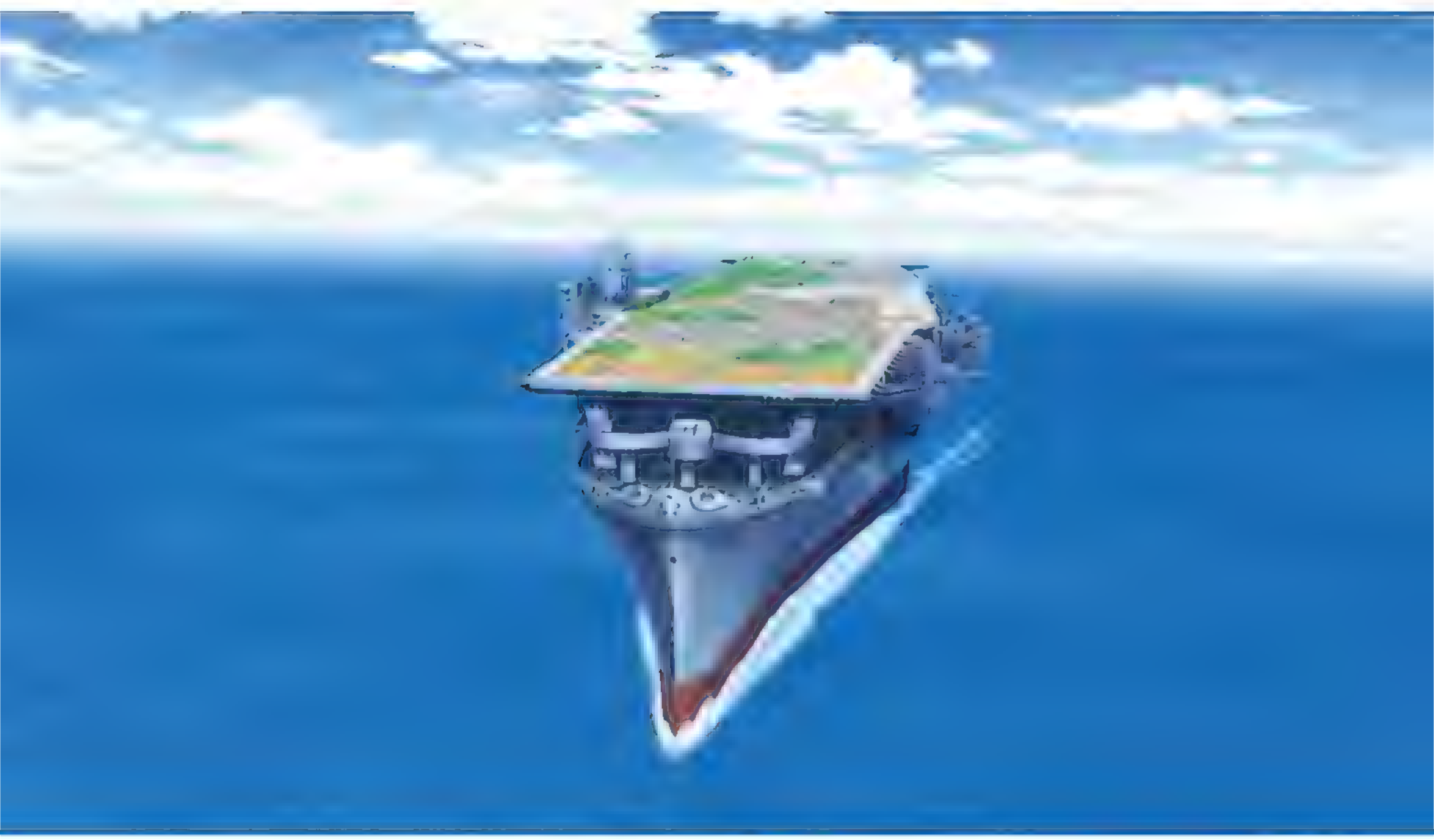
――すごいですね（笑）。

鈴木　ええ。その中に図鑑シリーズがあって、アルミン・ハレという人が書いた『世界の戦車』の翻訳版があったんです。アッシリアの怪物戦車（破城槌）から現代の戦車までの歴史が書いてあって、その本で戦車を知ったんですね。

――そこで興味を持ち始めた？

鈴木　いや、同じシリーズに堀越二郎さん監修の『ゼロ戦のすべて』とか、『戦艦大和のすべて』とかがあって、子供心にそちらのほうが強そうで戦車はそれほどでも無かったです。

　そうだったんですね！　そこから「戦車がかっこいいな」って思い始めるのはいつくらいなんですか。



鈴木　中学生のときにウォーターラインの信濃を買ってもらって、プラモデルを作り始めたんです。そのあと、もう「ロンメル戦車」じゃなくなっていたヤークトパンターを部品数も少ないですし、構造も簡単で「これなら自分でも作れそうだ！」って思って買いました。目の前にあると「かっこいいな」って。それでしばらく戦車のプラモデルを買うんですけど、受験勉強などで忙しくなってプラモデルを卒業しようと思い立って、釘をあぶって、ダメージ加工したりして「うちのドイツ軍はこれで全滅した」と言って別れを告げたんです。

――それから時が経ち、美少女が戦車に乗るアニメを作るとは思ってもなかったですよね（笑）。

鈴木　そうですね（笑）。『ガルパン』の始まりはアニメを制作した「アクタス」さんから、僕と一緒にやっている漫画家の野上武志が描いた『セーラー服と重戦車』か『萌えよ！戦車学校』をアニメ化する可能性について意見を聞かせて欲しいって言われたことからなんです。それで「いや、戦車でアニメを作るならこうしたほうがいいよ」と思っていたことをしばらく話したんですよね。そうしたら、それを元にした企画書ができたみたいで、その後も手伝ってほしいと。

――なるほど。そのアニメ化するなら、こうしたほうがいいよっていうポイントはどこだったんですか。

鈴木　我々マニアだけで作ってはダメだってことですね。マニアが作ると蘊蓄がメインになるので見ている人に優しくないんですよ。だから、脚本家さんはやっぱり、ちゃんとキャラもの、青春ものとして書ける人じゃないとダメだろうと。

――その時点で戦車というよりは青春、ドラマであるべきだというのがあったんですね。

鈴木　そうしないと絶対に無理だろうというのは思っていたんです。

――それで企画が走り始めて、一番最初に戦車の選定をおこなったということでしたが、やはりヒューマン・ドラマの中でどういった戦車をどう出すかは悩みましたか。

鈴木　やっぱりありましたよ。どうしても我々が作るとマニアックになりがちですので、水島監督からは見ている人が持っているイメージを大事にしていこうって言われたんです。主人公たちが乗る戦車はパンターはかっこよすぎるからダメだと監督は言っていましたし、一般的に見て、シャーマンやT34は大量に出てきてやられてしまうイメージがあるので、そういうのも主人公が使うのとは違うかな、と。

――なるほど。

鈴木　さらに戦力になるけど、強力ではないっていうところも大事で、戦車が試合にあわせて強化できるのはなんだろうってなったら、第二次大戦前から強化され続けて大戦終了まで使われるⅣ号戦車じゃないかって決まったんです。そこが決まれば、あとはそこに当てはめていくと、なにになるだろうというところですね。他校がそれぞれモチーフにした国をきっちりと反映したイメージになっているので、大洗はゴッタ煮な感じを出して、絵として揃えたときに良いものだけど、強くなりすぎないようにするバランスは取っていきましたね。

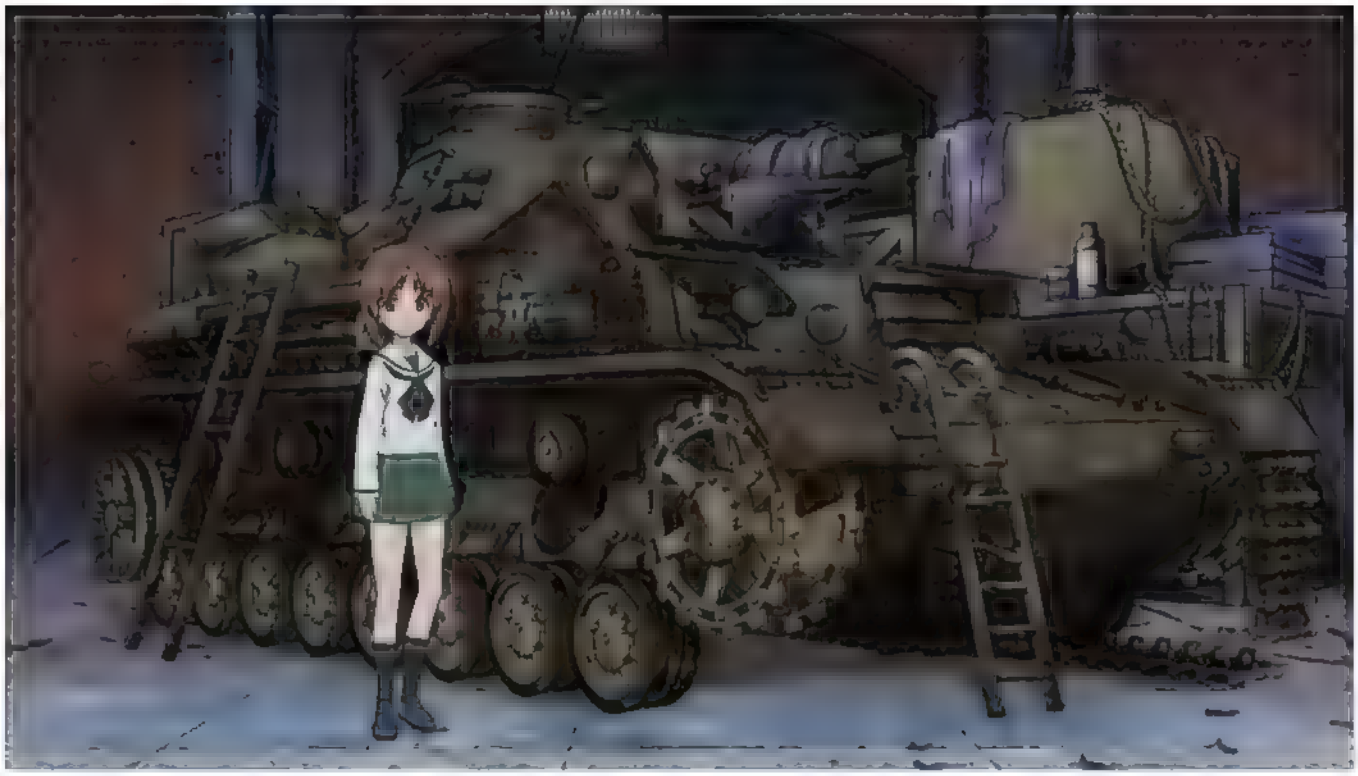
――会議ではマップの上にコマを置いて、誰がどこにどう動くのかをみなさんで話し合ったとのお話ですが……。

鈴木　最初は僕が戦況図を作って、地図を書いてその上に戦車をページごとに移動させていたんですが、どうしても脚本会議で1週間タイムラグができてしまう。そこでホワイトボードにマップを描いて、戦車の動きをその場で書いていたんですが、そうしているうちに登場する戦車のプラモデルができてきたり、海洋堂のワールドタンクミュージアムを箱買いしていたんで、それをコマにして動かしたりとか打ち合わせの形が出来上がってきたんですね。

――徐々に打ち合わせの形が固まっていくんですね。

鈴木　そういった打ち合わせを（脚本を担当した）吉田玲子さんがメモしてシナリオに反映していくんです。マウスのときはもうプラモデルがあったので、マウスの下にヘッツァーを突っ込ませて、八九式を上に乗せるとかプラモデルでできたんですよね。「ほら、乗る！」みたいな（笑）。それを吉田さんがじーっと聞いていて。

――会議では、これまでの史実としての作戦を題材にするというよりは、いままでにない戦車戦をどう見せるかがメインになることが多かったんですか。



鈴木　監督は「どう見せたら絵として面白いか」とか「どこからなら装甲が抜けるか」とかをかなり意識していましたね。いまマウスの話をしましたが「マウスってどうやって撃破できるの?」って聞かれたんです。それで昔、自分が女の子が戦車に乗る小説を書いていたので、そのときはティーガーを地中に埋めて、下から斜めに撃ち抜いたんです。これは『劇場版』でダージリンもやった戦術ですね。それ以外では上からしかないですという話をして、プラモを置いて説明して作中の状況を作っていった感じですね。

――そういったリアルな部分をベースにしつつも『ガルパン』ならではの戦車戦を楽しく見せる工夫もあったと思うのですが。

鈴木　そうですね。それはふたつあって、一個は挙動です。作品中の、あのスピードは嘘をついてはいますが、それにも理由があるんですね。戦車の速度って15キロくらいであっても、実際に動く車輛を見るとものすごく速く感じるんですよ。目の前を通り過ぎると40キロくらいの速さに感じる。その印象を映像にしようとしたんです。そしてグラフィニカさんから聞かれたのが、そのときのサスペンションの動きです。それぞれがどう稼働するのか、細かく質問が来ました。

――なるほど。

鈴木　もう一個が、戦車の内部って日本にぜんぜん資料がないんですよ。ドイツ軍のはマニアが多いから結構あるんですけど、たとえばフランスの戦車はどうなっているのかまったく資料がない。初期のころに一番大変だったのはB1bisの写真がほとんどなくて、たまたま操縦席のレイアウトやハンドルで操作するはわかっていたので、作中ではそこを中心に使っています。いまは内部の資料が集まりましたが、当時は照準器のレティクルはどうなっていて、動かすとどうなるのかとかは非常に困りましたね。

――発掘作業に近いですね。

鈴木　チャーチルも大変だったんですよ。資料はあるんですけど、型によって内部が全部違ってくるので資料を見ても「これはどれだ?」ってなるんです。特にわからないのが戦車砲のトリガー位置と形状。予想以上に資料がなく、ドイツの車輛はパンターとかで非常撃発用の装置が足踏み式なので、Ⅳ号のフットスイッチを調べたら、「あれ、ない! こんなところにトリガーが!」ってなったり。

――知らなかった知識も増えていくみたいな。

鈴木　そうですね。でも『ガルパン』がこうやって順調に育ってくれたおかげで、ありがたいことにボービントン戦車博物館に行って動くティーガーを見たり、協力してくれる人もずいぶん増えました。

――そうなんですね! そういったリアリティとアニメならではの躍動感への工夫にプラスして、作品中最大のファンタジーとも言える学園艦を発案したのは鈴木さんなんですよね。

鈴木　あれに関しては絶対に必要ですと強く言ったんですよ。なぜかというと、現実世界で戦車が走り回るというのは漫画では結構あるんですね。それらの作品との差別化を明確にしなければいけないと考えたんです。最初にお客さんに対して、「学

園艦というものがある世界だ」というマインドセットをしなきゃダメじゃないかな、と。

――世界の大前提をつくるというか。

鈴木　学園艦は……最初は全長2キロという話だったんですが、いつの間にか全長7キロありますからね（笑）。あれが作れる世界ということはカーボン装甲も成立しますし、それはいまと技術レベルも違うはずでしょうし。ある意味、SFとして成立させなければいけない。そのために、誰が見てもわかる巨大構造物を作り、それが学校であるっていう大仕掛けですよね。

――そこで、いろんな理由付けが成立できるんですね。

鈴木　そうですね。一応、装甲と砲弾にチップがあって、砲弾が当たった際の速度や角度、弾種などを瞬時に計算してフラッグの判定をしたりとか、そういった設定はいっぱいあるんですよ。でも、制作サイドではそういったことは一切なにも考えずに作ってください、理屈は忘れて、面白い絵を作ってくださいって言いました。

――世界を支える設定はあるけども、絵としての面白さやアニメならではの演出ではそれを意識しないで良くて、そこの邪魔にならないようにするといった感じですかね。

鈴木　自分の仕事として、「こういうときにちょうどいい車輌ないかな」ってなったら「こういうのがありますよ」って言うものがあるんですが、そこで出したものがあっても監督としては絵として面白いのが最優先なんですよね。戦車として整えすぎているのは、やっぱり良くないし、型や形が変すぎるのも立ちすぎるのでバランスやキャラとの対比を考えているんですよね。

――キャラといえば、今回、みなさんにお話をきくとアンチョビが心に残っている人が多くて、彼女は作中でどういった役回りなのだと感じていますか？

鈴木　まずアンツィオ戦の次プラウダ戦で、大洗の子たちが突撃戦術を採用するようになった原因を作らなければならなかった。そしてアンチョビは「西住みほが憧れている楽しい戦車道」を体現している人間なんです。みほが「戦車道って楽しいね」って思えるきっかけを作っておく必要があった。

――なるほど。

鈴木　アンチョビそのものはローマのイメージ、カルパッチョはヴェネチアあたりの真面目な人、ペパロニと他の生徒たちはラテン気質なんです。アンチョビはそこに引きずられないようにするけど、引きずられていくというね（笑）。

――イタリアらしい様ですね（笑）。

鈴木　このバックボーンには映画の『ゴッドファーザー』のシチリアマフィアのイメージがあるんですよ。そこに乗り込んできたローマの包容力があるのと、ヴェネチアからきたいけすかないインテリっていう感じです。

――なるほど！　そういった魅力的なキャラクターが最終章でどう活躍するのか楽しみです。

鈴木　今度はなにのために戦うのか、ですね。これまで出したいと思っていた戦車も出ますし、新しいキャラクターも登場します。もう設定もシナリオも全6話分終わりましたけど、先は長いですしね。これからですよ。

鈴木貴昭
『ストライクウィッチーズ』など数多くの作品の設定考証などに関わり、自身も小説や脚本を執筆。『ガルパン』ではOVAの脚本を手掛ける。





『ガルパン』ロングラン上映の立役者。

立川シネマシティ 遠山武志インタビュー

『ガルパン』を語る上で、絶対に避けて通れないのは「極上爆音上映」を行った立川シネマシティだ。上映開始から席は満席！ そのままロングラン上映を続けて約1年!! そして、その席数はほぼ埋まり続ける異常事態！ ひとつの地方映画館でしかないシネマシティでなにが起こっていたのか!?　文＝編集部

――『ガルパン』の極上爆音上映はどれくらいロングランしていたんですか。

遠山 継続しては1年ちょっとくらいです。そこから断続的ではありますが、いまも上映しています。2015年の11月21日が初日だったので、1年11ヶ月上映していることになりますね（取材時は2017年10月）。

――シネマシティで、ここまでロングランした作品って他にあるんでしょうか。

遠山 うちだけでなく、映画館としていまはないですよね。昔は『ウェストサイド物語』とかが超ロングランしたみたいですけど、特にシネコン時代になってからは映画興行のあり方が変わったので、そこまでのはないんです。シネマシティでこれまでの最長は『千と千尋の神隠し』です。あれは11ヶ月です。

――上映日数で見たら『ガルパン』は『千と千尋の神隠し』を越えてるわけですね。

遠山 シネマシティ限定で見たら、ですけど（笑）。

――あははは（笑）。そこまで劇場版の『ガルパン』が長く愛された理



こだと思いますか。

遠山　僕の理論ですけど、『ガルパン』はストーリーもキャラクターもあえてステレオタイプにすることでまわりくどい説明とか切っちゃって、戦車戦を描くことに集中しようと。この構造はなにかというミュージカルなんですよ。音楽を聴かせるために物語がある。

——それは戦車の戦闘シーンが、ミュージカルでいう歌やダンスということですか？

遠山　はい。物語を追うというのは精神的なエンターテイメントなんですけど、音楽やアクションシーンは、肉体的な快楽なんですよ。そうすると、リピートができるんです。同じ本を何度も読めないけど、同じ曲は聴ける。それと同じ理由で、『ガルパン』はリピート性が高いんだと思います。

——だから、何度も見ることができる。

遠山　そうなんです。たとえばミュージカルの『ライオンキング』は17年間ロングランしてますよ。だから、僕らも冗談で「目指せ！　ライオンキング」って言ってましたけど（笑）。

——ミュージカルが映画にくらべてロングランできるのはそういったところなんですね。戦車戦が音楽に変換されるというのは具体的にはどういうことなんですか。



遠山武志
立川シネマシティ・企画室長。震えるほどの音でありつつも極上の音のバランスで映画を味わえる「極上爆音上映」の仕掛け人。

遠山　戦車の動く音や砲撃の響く音です。これは『マッドマックス 怒りのデス・ロード（以下、マッドマックス）』と同じなんですよ。極端にストーリーを削り落として、とにかく逃げるだけ。あとは音楽とアクションシーン。これもミュージカルと同じ作りだから、やたらとリピーターが現れたんですよね。

——なるほど！　まさか『マッドマックス』と同じだったとは……。公開当時、ここまで『ガルパン』はロングランすると思っていましたか？

遠山　正直に言えば、1ミリも思ってませんでしたよ（笑）。でも、テレビシリーズのときからとても映画的でアクロバティックな作りになっていて、お祭りな感じがあったんですよね。特にテレビでは音に限界がありますけど、映画館はぜんぜん違いますよね。だからこそ、極上爆音上映に向いていると思って、「やる」ということは決めていたんです。

——『ガルパン』を極上爆音上映で上映するにあたって重視したところはあるんでしょうか。

遠山　シネマシティって音響の機材はけっこうすごいのを入れてるんですけど、なかなか音響って普通の人にはわかんないんです。大抵は映画を一回しか見ませんし、映画館での聴き比べってしないですもん（笑）。だからいいと感じても、「この映画、音がいいね」になって「この映画館、音がいいね」にならないんです。音は見えませんから。

——言われてみれば、そうですね（笑）。

遠山　最初は音楽モノを中心に音響調整を施して上映する方式を行って成功はしていたんですが、手応えを感じたのはハリウッド版の『ゴジラ』を2014年に上映したときなんです。サブウーファーを足すことでゴジラの足音が重低音の物理的な空気振動として「見えた」んですよね。これが極上爆音上映の誕生で、『ガルパン』はもってこいだったんですよ。

——なるほど！　そのおかげもあってか、シネマシティでの上映は公開開始からチケットを取るのも大変でしたよね。

遠山　そうでしたね。都心にあるわけでもないのに予約開始とともにすごいアクセスが来たんですよ。席の最大数の数倍はアクセスが集中してしまうので、つながらないような状態になっちゃって。それをきっかけにWeb予約システムも1年以上かけて見直したんです。現在、うちはすっごいアクセス集中に強いですよ。チェーンでもない映画館とは思えない、国内最強だと思うレベルで

す（笑）。うちは大きいところで400席なんですけど、そこが2分で売り切れるっていうのは、その予約システムを改善したからなんですよね。

――『ガルパン』のおかげで、予約システムまで整えることになるとは……！（笑）。それだけロングランを続けていると、予想だにしていなかったことも起こるんじゃないですか？

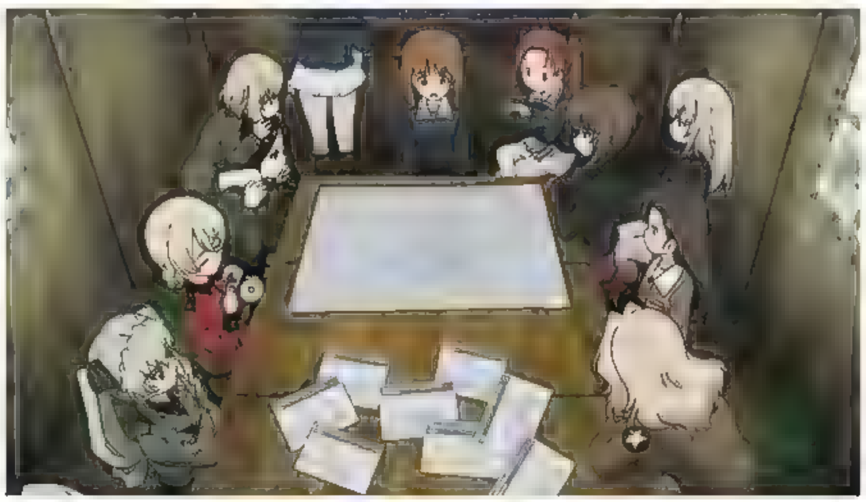
遠山　予想だにしなかったことはないんですが、これは映画館としてはあってはいけないことなんですけど……。スクリーンの後ろにセンタースピーカーっていうのがあるんですけど、そこは基本的にはセリフが流れてくるんですよ。そこが、毎日ボッコンボッコン爆音で鳴らしてたらイッちゃって途中から「セリフなしの上映」になっちゃったことがありまして……。もちろん、払い戻しはしたんですけど、むしろ喜ぶお客さんも続出して。「こんな珍しい出来事をありがとうございます」と。

――お客さんも優しい（笑）。イイ話ですね。公開してからの感触っていうのはすぐに感じたんですか。

遠山　最初から大入りではあったんですけど、じわじわと増えていったという印象ですね。最初は、「ガルパンおじさん」っていう言葉がある通り、本当に年齢層高かったんです。しかも、女性がほとんどいなくて男湯みたいな感じで珍しかったんです（笑）。でも上映が開始されて少し経ったら、さっきの『マッドマックス』で「見たら知能指数下がる」じゃないですけど、もうなにも考えられず「ガルパンはいいぞ！」っていう言葉しか出なくなるっていうのが流行ったじゃないですか。あれ以降、10代、20代くらいの若いお客さんが一気に増えてきて……年末から年明けくらいに客層が変わったんです。そのころから拡大公開が決まったり、4DXが開始されたり、他の小さい映画館も爆音上映し始めたりして盛り上がるんです。

――話題が話題を呼んで、公開規模が広がっていったんですね。

遠山　ええ。元々が全国で80館規模で小さかったんです。しかも、公開月の11月って冬休み興行の合間ですし『スター・ウォーズ　エピソード7』が、その2週間後だったので、そこと入れ替わりかなみたいな感じだったんですよ。でも、逆に小さい作品だったということが幸運だったんです。最初は特殊な上映方式でやっているのが全国でシネマシティだけだった。だから、一極集中したっていうのはありましたね。洋画だと難しいんですけど、やっぱり極上爆音上映は特殊なので作品の改変にならないよう、お作りになったプロデューサーさんや音響監督さんなどに監修してもらっているんですね。その中で岩浪（美和／音響監督）さんにお願いしたら、これまでの当館の極上爆音上映とかもご覧になられていて、お詳しかったんですよ。だから、



話も早くてツイッターでたくさん宣伝もしてくださって、勝手にやっているんじゃない、オフィシャル感が出たんですよね。「公式がやってて、ここでしか聞けない音がある」みたいな。良い要素が重なったんです。

――『ガルパン』は少し映画作品として特殊だったんでしょうか。

遠山　『ガルパン』はいろいろ特殊で、独特ですよ。ミニシアター作品といってもいいくらいの作品規模だったものが最終的には全国で250館くらいで上映したんです。ただ、興行成績がすごい良いかと言われたら、そこまでではないという。でも話題力は強い。これもなにに似ているかと言われたら『マッドマックス』なんですよね。

――そこでも『マッドマックス』！

遠山　映画ファンにとっては2015年は『マッドマックス』の年って感じだと思いますし、キネマ旬報のランキング1位と映画秘宝のランキング1位を取るという史上初の快挙も成し遂げているんですよ。奇跡じゃないですか（笑）。もはや、映画ファンなら全員見ているみたいな印象すらあるんですけど、興行収入は約16億円で、大ヒットとは言えないん



ですよね。あの年にトップだったのは『ジュラシック・ワールド』かな。あれで100億円近くいっているので。『マッドマックス』は17位くらいです。

――『マッドマックス』しかり、話題性と興行収入が合わないのは少し意外な気がしますね。

遠山　難しいところですが元々、作品としてニッチなんですよ。僕はそこを強みだと思っていますが。ニッチな題材で、劇場公開も絞って、そのなかで、もっとニッチな極上爆音上映をやったら、ニッチとニッチが合わさってスゴいボリュームになったってことなんですよね。ニッチってすごい重要なことで、全体としては20何億っていう数字ですけど、シネマシティの数字で見たら、その年のナンバーワンですよ。ぶっちぎりです。シネマシティ史上最高値なんです。300億円を越えた『千と千尋の神隠し』も抜いてるんですよ！　繰返しになりますがうちの話だけですけど（笑）。興行全体の数字と、劇場毎の数字っていうのは別なんですよね。だから、僕らにとっては『ガルパン』は劇場興行史に燦然と輝く大名作なんです。『ゴッドファァーザー』と並ぶみたいな（笑）。見方が違えば変わってくるんですよね。

――もはや『マッドマックス』と『ガルパン』の両巨頭を支える映画館じゃないですか（笑）。

遠山　グーグルマップの仕様が変更されて変わっちゃったんですけど、2年くらい前は「ガルパン」で検索すると、大洗とシネマシティにピンが立っていたんですよ。「マッドマックス」も検索するとシネマシティにズームされたり（笑）。

――あははは！（笑）。

遠山　映画の興行をおこなうときにヘッド館というのがありまして、その劇場を旗艦としてポスターに○○他全国ロードショーと館名が載ったり、舞台挨拶したりするんですけど、ガルパンではそのヘッド館の数字を越えることが出来ました。これは異例も異例のことで、全国の小さな映画館の方に勇気を与えられたんじゃないかと。次の『最終章』も全6話なので、そろってきたらいろんな組み合わせができますし、やっぱり『劇場版』をもう一回スクリーンで見たいってなったら、それもできますから。いろんな考え方ができるから、楽しみですね！



Show them what you have got.



GIRLS und PANZER

12月9日（土）第1話（全6話）いよいよ劇場上映開始！



Profile

コヤマシゲト
デザイナー、アートディレクター。食生活にすべてを賭ける、てんやわんやな日々。

錦織敦史
アニメーター、アニメ監督。最新作「ダーリン・イン・ザ・フランキス」で多忙な日々

若林広海
TRIGGER所属の企画プロデューサー。宣伝部部長。一年の多くを海外で過ごすbusyな日々。

コヤマシゲトとゆかいななかまたち。

コヤマシゲト×錦織敦史×若林広海

コヤマさん。お久しぶりです！ ふと気づいたら好きなアニメに気づいたらクレジットされてるコヤマシゲトの文字。本誌が眠っている間、どんなことがあったんですか。信頼している仲間の皆さんと一緒に教えてください！ そして、期待の最新作のことも…………！

文＝編集部　写真＝松崎浩之

編集長 えーこのたび雑誌をやることになりまして……。

コヤマ あははは（笑）。

——コヤマさん、以前にも誌面に出ていただきましたよね。

コヤマ 『新劇場版：序』のときですね。

——ということは10年前くらいですか。

編集長 コヤマさん、ルックスが違うもん（笑）。

コヤマ そりゃ、10年も経てばルックスも変わりますよ！（笑）。

編集長 まぁまぁ、今日はどんどん食べちゃって飲んでください！ カンパ～イ！

コヤマ また変わっちゃうじゃないですか（笑）。

全員 カンパ～イ！

——ということで、今回は、そんなコヤマさんを中心に「ゆかいななかま」と共にお話をさせていただければと思っています。お三方は、もうどれくらいのお付き合いになるんでしょうか。

若林 出会ったのは、『トップをねらえ2！（以下、トップ2！）』のころですかね。

コヤマ でも、みんな当時はほとんど交流はなくて。若（編註：若林氏のあだ名）は制作というよりは（ガイナックス）社長の山賀さん直属部隊っていう特殊な位置にいたし……（笑）。

——秘書みたいな感じですか。

若林 元々、庵野（秀明）さんや鶴巻（和哉）さんが大好きで、ガイナックスに入って『トップ2！』の制作に関わりたかったんですけど、定員オーバーで入れなくて。でも運良く、次期ロボットアニメ企画の設定制作として入社できることになって。それが後々『天元突破グレンラガン』になっていくわけなんですけど。

錦織 そうだったね。

若林 でも『トップ2！』の制作が半分くらいまで終わったころ「なんで、俺はガイナにいるのに鶴巻監督作品に関わってないんだ!?」って（笑）。で、最終回のエンディングクレジットが『トップをねらえ！』と同じ縦書きのクレジットになるって聞いて、鶴巻さんや制作に頼んで無理矢理4話から特殊効果という仕事で参加させてもらったんですよ。

コヤマ 無理矢理（笑）。

若林 だって憧れの縦書きですよ！ 絶対載りたい!!（笑）。

——是が非でもやりたい、と。

若林 そのくらいから、コヤマさんと徐々に話すようになっていって夜な夜な一緒にご飯にいったりするようになったんですよね。当時、ちょっと悪いお兄さんみたいなイメージで（笑）。

コヤマ 悪くなかったでしょ（笑）。

若林 で、『トップ2！』の5話で錦織さんが演出と作画監督を担当していて、特殊効果をやっていた関係で少し話すようになったけど、それまではまったく関わりがなかったんですよ。

錦織 うん。同じスタジオにいても、席も遠かったし、なにをやっているか全然わかってなかったからね。

——そういう感じなんですね。

錦織 当時、僕はコヤマさんは怖くて遠巻きに見てたんで……（笑）。

——あははは（笑）。

錦織 普通、サングラスをかけて、ソリッドな髪型してる人なんてアニメスタジオにはいないんですよ（笑）。しかも、なんか作家性も名前もあるからお近づきになれないっていう。遠くから「あれがコヤマシゲトだな」って（笑）。

コヤマ だな、って（笑）。

錦織 自分とはジャンルが違う人間だよな、って思ってたんですよ。業種が違って接点がないんだろうなって。

——逆にコヤマさんの錦織さんの最初

の印象はどんな感じだったんですか。

コヤマ　当時、錦織さんがガイナのホームページのトップページイラストに旧『トップ』のイラストを描いてたんですよ。で、それがまた……ものすごく可愛いイラストで……ジェラシーを感じましたね（笑）。

——こんな絵を描きたい、みたいな？

コヤマ　アニメーターさんって連続した動きとか線画が上手い方が多いわけなんですけど、イラストレーターっていうのは塗りも含めて一枚絵のカッコ良さとか可愛さで勝負してるわけじゃないですか。そこで「こやつ……アニメーターなのに塗りもイイ感じ……しかも……キャラがかわええ！」って（笑）。普通に「この絵欲しい」って思っちゃって、なおさらジェラシーが……（笑）。

全員　あははは（笑）。

コヤマ　と言いつつ、その画像はしっかり保存したんですけどね（笑）。あと、アニメスタジオ内って進行中の作品のキャラ表とか貼られていくんですけど、『トップ2！』や『グレンラガン』の制作中に「あ、これ上手いな」っていうのがいくつかあって。

——ほうほう。

コヤマ　上手いっていうか、キャラが可愛いく魅力的に描かれてて。横の筆跡を見ると、どうも鶴巻さんっぽい。だからてっきり鶴巻さんが描いたんだろうなぁと思って「鶴巻さん、こんな設定いつ描いたんですか」って聞いたら「それ描いたの錦織くんだよ」って言われて「うあ～、いいって言っちゃった……！」って（笑）。

　うかつに褒めちゃったうえに、またもジェラシーが（笑）。

コヤマ　なんか鶴巻さんに可愛がられてるみたいだし、筆跡も似てるし……釈然としない！っていう（笑）。

——お聞きしていると、やっぱり3人とも鶴巻さんラヴァーなんですよね。

若林　ラヴァーですね。

コヤマ　片想いだけど（笑）。ていうか、鶴巻さんがいなかったら、いまの自分の立場は無いですし、この3人の関係も無かったかなって。もともと僕は『グレンラガン』に入る予定もなかったんですよ。でも鶴巻さんが「キャリアとしてテレビシリーズもやったほうがいいんじゃない」って仰ってくれて。ぼくは勝手に『グレンラガン』のチームには必要とされてないんじゃないかって思っていたんですけど（笑）、鶴巻さんは今石（洋之）さんに対しても「コヤマさんみたいなデザイナーを使った方がいいよ」って言ってくれてたみたいで、それで今石さんからお声が掛かったという。なので鶴巻さんが繋いでくれた〝縁〟なんですよ。

——そうなんですね。コヤマさんと錦織さんは『トップ2！』が終わるまで、そんなに接点はなかったんですか。

錦織　『トップ2！』が終わる前に、ガイナックスが引っ越すというので仮のプレハブみたいなところに移ったんですよね、東小金井の。そこでスタジオ開きみたいな小さい立食パーティーがあったんですけど、そこで初めてコヤマさんに話しかけられたのを覚えてますよ。

——そのときの言葉、憶えていらっしゃいますか。

錦織　「かわいい絵を描きますね」って（笑）。なんかすっごい含みを感じて、「あれ、これはどっちだろうな」っていう。

全員　あははは（笑）。

コヤマ　事実、だいぶ含みがありましたね……（笑）。

錦織　当時のコヤマさんはシュッとした絵を描いてた印象だったんで、コヤマさんが「かわいい」って言ってきたのは、本当にそう思っているのか貞本さんのキャラをちゃんと描けよっていう、なんか解せない気持ちがあるのかなって（笑）。んで、そのあとに『トップ2！』の打ち上げ旅行に行ったんだよね。

コヤマ　そうそう。庵野さんが「黒部ダムに行っておいで」って行かせてくれたんですよ。

若林　だけど、庵野さんは来ないっていうね（笑）。

コヤマ　とりあえず、「黒部ダムを見てこい」と（笑）。そのときに『グレンラガン』のメインスタッフのみんなと、食事したあとに同じ部屋で一夜を語り明かすみたいなことをして、そのときに錦織さんと急接近した気がする。

錦織　そうですね。仕事以外のことも喋ってたんですけど、そのときにコヤマさんが……すっごい真面目にオナニーの話をし出したんですよね。

全員　（爆笑）

錦織　やり方とか方向性の話をすごい真面目にしてて。それを聴いて「あ、この人は信用できるな」って（笑）。自分の美学がある人だなって。

コヤマ　だってオナニーは、そういうものでしょ（笑）。

若林　そのあと、布団の上でコヤマさんが手をミサイルみたいにして「ビュビュビューッ！」って錦織さんの脇とかを突っつきだして、ふたりで「やめてよお～」みたいな感じにイチャイチ

ャしはじめて（笑）。

錦織　その布団の上でゴロゴロしてじゃれたことで打ち解けたっていうか。話せる人だなって。

コヤマ　そこから3人でご飯を食べにいったりとかし始めたんだよね。

若林　僕は『グレンラガン』で設定制作を担当してたので、ふたりと別々に仲良くなって「今日のコヤマさんの上がりはこんな感じです」とか錦織さんに渡したりしてたのもあって。

錦織　結構、『グレンラガン』の現場は若林くんを中心に人が繋がってた感じはありますね。

──『グレンラガン』をやっているとき、かなり大変だったと思うんですが、その間も頻繁に遊びにいったりしていたんですね。

若林　日常的に遊んでた感じですね。

コヤマ　若の車で毎晩ドライブしてたよね。

錦織　僕らは深夜に残る人たちだから、夜中にご飯食べにいくのは毎日でしたね。

若林　徹夜して、早朝に出かけたりも。

──そんな時間にどこに行くんですか（笑）。

若林　わざわざ車でお台場まで行って、サイゼリヤに……（笑）。

錦織　都内のあちこちであそこでもない、ここでもないみたいなことをやってたら最終的にお台場のサイゼリヤしか残ってなかった、っていうね（笑）。

全員　（爆笑）

錦織　ここまできて、なんでサイゼリヤに入るんだよって（笑）。

コヤマ　そこに至るまで、イタリアンに入ろうとしたら満員で入れないとかやってないとか繰り返してるから、もう、いままでの鬱憤をはらしてやろうと「全部頼もうぜ！」って（笑）。

若林　隣のテーブルまで使わないとのらないくらい注文して（笑）。

コヤマ　聖帝サウザーばりにね（笑）。

──若かりしころな感じしますね。

若林　早朝に突然「iPad買いにいこうぜ！」って3人で原宿行って横並びでiPad買ったりもしましたね。

錦織　あとは「バンド組もうぜ！」って楽器買いにいったよね（笑）

全員　（爆笑）

コヤマ　ちょうど『けいおん！』のころだったからかな（笑）。

若林　全員楽器なんてできないんですよ。でも、朝から僕の車で御茶ノ水に行って、ギター買って、ベース買って、アンプまで一揃い買って、ピックで悩んで（笑）……で、車に入れてから、二度とその楽器に触ることはなかった（笑）。

コヤマ　でも買い物したあとに、ご飯を食べながら「コピーから始めようか」っていう話し合いはしたんですよ。そこで初めてみんなのやりたい音楽性を話したんだけど……誰も音楽の趣味が一致しなくて（笑）。

──バンド結成前から音楽性の不一致！（笑）。

若林　そのあと、思いついたけど実現しなかったのはゴルフ。アニメ業界でゴルフをやっている人の話をあまり聞かないから、僕らで流行らせようと（笑）。

錦織　うん。ゴルフの前には釣りをやろうって話もあったね。

──もう、なんでもアリですね（笑）。

錦織　でも、スタジオに釣りをやってた人がいて、あの人たちの真似になるからやめようって。

若林　プライドだけは高いからね（笑）。

コヤマ　ほんと、不毛なことを繰り返してたよね。

──でも、それが良いガス抜きになっていたんでしょうね（笑）。『グレンラガン』の後も、そんな感じで関係は続いたんでしょうか。

若林　『グレンラガン』の最終回放送日の翌日にメインスタッフ数人だけで箱根に反省会も兼ねた打ち上げ旅行に行ったんですよ。その夜にせっかく、こんな良いスタッフが揃っているんだから、このメンバーで新しい企画をやりたいって話をしたんですよね。

コヤマ　それで『グレンラガン』副監督の大塚（雅彦）さんに、次は監督になってもらおうと。大塚さんを男にしようぜ、と話し合って。それで、大塚さんにどんな作品がやりたいか聞いたら「スポーツものがやりたい」って言うんですよね。それで錦織さんも「スポ根に興味がある」って言ってたから「じゃあどういうスポ根アニメにしようか」って話し始めたら、若が「最近、『スーパーナチュラル』って海外ドラマあるじゃないですか」って言いはじめて……（笑）。

え!?（笑）

コヤマ　だったらいっそのこと天使とか悪魔のお話にしたらいいんじゃないの、って（笑）。名前はパンティとストッキング、略して〝パンスト〟がいいよな、って……もう、スポ根なんてどっか行っちゃってるという（笑）。

若林　僕は海外セレブが大好きだったので「めちゃくちゃビッチなパンティちゃんとストッキングちゃん」っていう天使の姉妹が地上で悪魔退治をするみ

たいなアニメを作りたい」って話をしたら、今石さんが酔っ払いながらどんどんメモり始めて。コヤマさんが「パンティが持っている銃はパンティだけにバックレースで、乗ってる車はシースルーかな」とか名前をつけ始めて（笑）。

完全に飲み会の妄想話ですよね（笑）。

コヤマ　でも、そこで大塚さんが監督をする『パンティ＆ストッキングwithガーターベルト（以下、パンスト）』という企画ができたんですよ。

若林　まあ完全に悪ノリではあったんですけど、箱根から帰ってきて企画書にまとめて試しに偉い人に提出したら「やろう」ってなって（笑）。

錦織　『グレンラガン』がそれなりに頑張ったから、もう一本好きなことをやらせてくれそうっていう空気があったので「どうせだったら普通にできないことをやろう」って。いま僕、こういうふうに話してますけど、箱根で『パンティ＆ストッキング』って名前が出た時点で、「俺の仕事はないな」って旅館の外に涼みに出てましたよ（笑）。

若林　確かにベランダにいた！（笑）。

錦織　結局寂しくなって、なんだかんだ『パンスト』もガッツリ入っちゃいましたけど。

コヤマ　で結局、大塚さんが「これは今石くんがやるべきなんじゃ」って言って今石監督作品になるという……大塚さん、冷静だった（笑）。

若林　そういえば、錦織さんが「同人活動をやりたい」って言い出したのも、そのころですよね。この3人で同人活動を始めたんですけど、錦織さんが「先入観なく手に取ってもらうのが同人の醍醐味だから、無名の作家としてやろう！」って全員偽名ではじめたんですよ。

錦織　最初は手折りのコピー紙から始めましたからね。あまりにギリギリすぎて会場に持ち込んで、その場で折った分から置いていくみたいな。

コヤマ　よりによって卓が『グレンラガン』の二次創作エロのゾーンだったんですよ。その中にエロが一切ないオリジナルの本が置かれてて、まあ人が来なかった（笑）。

若林　当時、今石さんが『グレンラガン』のお疲れ様本を作っていて、その表紙は錦織さんが描いてたんですよ。で、隣のサークルの人が「『グレンラガン』のスタッフが作った本を買ってきた！」って盛り上がってるんですけど、その横には『グレンラガン』のキャラクターデザイナー本人がまるまる描き下ろした本が置かれてるのに誰にも見向きもされない、っていうシュールな光景があって（笑）。

コヤマ　途中から「なんか『グレンラガン』のスタッフが個人誌出しているらしいよ」って、近くで噂話されているのは聞こえてくるんですよ。「えー!?　でもどこにいるのかわかんねー！」って言ってて（笑）。

――隣にいるのに！（笑）

錦織　それを何年か続けてました。

――え！　何年も気づかれなかったんですか。

コヤマ　いや、2回目から壁に配置されたので運営にはバレてたはず（笑）。それでも手折なんで70冊くらいが限界だったよね。

錦織　ですね。やっぱり、絵が好きなんで新しいことをわいわいやりたいっていうのがあるので、それを一緒に楽しんでくれるメンバーだなって思っているんですよね。

コヤマ　ぼくは錦織さんに誘われて初めて同人活動したんですよ。そのときにはじめてビッグサイト行ってみて、コミケって面白いなあって。

若林　僕らの同人活動って続かなかったけどバンド活動の延長線みたいな感じありましたよね。レクリエーションの一部みたいな。

――なるほど。そうやって3人の仲が深まって、『パンスト』の企画も走り始めるわけですけど、錦織さんは、そろそろ『アイドルマスター』が動き始める時期ですよね。

錦織　そうですね。ガイナックスで『パンスト』を作りながら、A-1ピクチャーズでも『アイドルマスター』の監督をし始めるんです。

コヤマ　さすがに監督ともなると、やっぱり時間の制約も増えるので会える機会が減っていって。

若林　連絡は取り合ってましたけど、やっぱり当時は寂しかったですよね。「錦織さん、ガイナックス出ちゃうの！」って。で、僕は『パンスト』の後に体調を崩してしまって生死の境目をさまよったんですけど、復活したタイミングで錦織さんから「人手が足りないから『アイドルマスター』を手伝ってくれないか」と連絡が来て。

――退院したばかりなのに（笑）。

若林　でも、素直に嬉しかったですよ。錦織さんは初監督で更にA-1ピクチャーズと組むのも初めてだったから、やりなれたスタッフが欲しかったみたいで、半年ちょっとガイナックスからA-1ピクチャーズに出向することに。

――やっぱり制作の感覚って違いましたか。

若林　全然違いましたね。スタジオ内



の空気感もガイナックスとは全然違いましたし、そもそも出向して違う会社で働く経験って、そうそうないことなので良い経験になりました。

コヤマ　若は生粋のガイナっ子だからね。なので若が出向するってかなりイレギュラーな出来事で、僕とかはフリーランスだからいろんなところでやってるんですけど。やっぱり当時のガイナってだいぶ特殊で、楽しかったなあ。なんか梁山泊みたいなところなんですよね。みんなずっと絵のことを話してるみたいな。

——朝から晩まで絵の話している。

コヤマ　お昼にコンビニにいってご飯買ってくるついでに『快楽天』も買って、食べながらエロ漫画雑誌読むんですよ（笑）。ご飯を食べながら「このアへ顔の唇の描き方は新しい」みたいな（笑）。アニメ誌とか見て、この絵柄はどうだとかみたいなのを常にみんなで話し合っているんですよね。

——もう、そういった話がなにより先に出てくる感じですかね。

コヤマ　社内に貼られている版権絵に「手が長すぎないですかね」とか話してたら、先輩がきて「これはこういう理由でこう描かれてるんだよ」とか、そういう話がオープンにされているというか。

錦織　アニメーターも自分が描いたものを見るためにクイックチェッカーっていう簡易的に絵を動かすソフトを使って見るんですけど、他の会社だと、みんな「見ていないですよ」っていうふうにするんですけど、ガイナックスだと人が集まってくるんですよ（笑）。

——どれどれ、みたいな（笑）。

錦織　背後にどんどん集まってきて………先輩たちに色々言われると「え、それ直さなくちゃいけないの!?」って（笑）。

全員　あははは（笑）

錦織　いや、すっごいタメになるんですけど！　人が来ちゃうと「それ直さなくていいのかな？」みたいなプレッシャーがくるから、本当に急いでるときは人がいないときを狙ってやる。

若林　しかも、先輩が3人くらい来ると、みんな言ってることが違うんですよね（笑）。横目に「大変そうだなぁ」って。

錦織　「最終的には、おまえが決めるんだよ」って言うんだけど、あれだけ言ったあとにそれはなくない!?　みたいな（笑）。

全員（爆笑）

錦織　打ち合わせとかも、意外とプレッシャーの掛け合いみたいなのもあったんですよ。『グレンラガン』の最初のときも吉成（曜）さんのほうが自分よりキャラもデザイン力も高いんで「俺がやっている意味なくない？」とか思えてきて辛かったですね。

コヤマ　はじめは僕もしんどかったよ。今石さんとか、まったく躊躇なく描く人なんですよ。普通はアタリから描き始めるんですけど、今石さんって手前に手を出してる画だったら指から描き始めて、奥の身体にポーズをつけつつ描く、みたいなことを一発で描けちゃう人だから、それを真横でやられたら、もう「やばい、なんか描かなきゃ！　でも……描けない！」みたいな



(笑)。特にアニメーターと違ってデザイナーは1枚の設定画の精度をあげていく作業がメインなので、いろんな絵を大量に描いていくわけじゃないんですよ。それに人前で画を描くことも普通はないし、この打ち合わせはオレは特に不利だな〜って(笑)。だから、『グレンラガン』のデザイン合宿とかは自分の中で経験値としてかなり大きかったですね。

——デザイン合宿ってどんなことをするんですか。

コヤマ もう、2泊とか3泊とか泊まっている間、ひたすら絵を描き続けるという(笑)。

若林 それも、逃げ場のない人里離れたロッジで。

コヤマ 『グレンラガン』チームってやっぱおかしくって……合宿予算が10万円だとしたら、初日に「頑張るためにいいもん食おうよ!」って山奥の焼肉屋で7万円くらい使っちゃうんですよ(笑)。

——初日で!(笑)

コヤマ それで「お金がない!」ってなるので、自炊して安く済ませるためにスーパーに行くんですけど、それも買いすぎて最終日に「これどうしよう……」ってなるから、もう交代でひとりづつ料理を作り始めて、とにかく食おうぜ!って。

——料理合宿になってるじゃないですか(笑)。

錦織 みんなが頑張って絵を描いているから、大塚さんが「じゃあ、カレーを作ってあげるよ」って作ってくれるんですけど、できたころには、みんなもう疲れ果てて寝て誰も食べないとか(笑)。

コヤマ そういう愚行を繰り返しつつも(笑)、体力がなくなってダウンするまで絵を描き続けるんです。第何話でシモンがこういうコスチュームになりますってなったら、その絵をとにかく全員で描き続ける。そうしたらどんどん絵が溜まっていくんで、他の人が描いたアイディアを見て、「これいいな」って思ったら自分なりに描いて、またアイディアを重ねていく。そして、溜まったものを最後に監督が見て「これとこれを合わせたものにしようか」とか決めるんです。

若林 特に『グレンラガン』は後半で、キャラクターが成長するし世界も変わっちゃうから前半の設定を全部捨てなきゃいけなかったんです。前半と同じデザインは使えない、後半のためにもう1本アニメを作れるくらい設定を描き足さないといけないのに、時間がないと。だったら、最終回までに出そうな設定を合宿で一気に考えちゃおう、と。そこで同時に今石さんにはデザインのジャッジをしながら最終回までの絵コンテのメモを描き続けてもらったりして。

——なんか、もう、とんでもない状況ですね……。

錦織 たまに、ひとりスッと立ち上がったと思ったら隣の部屋に消えていくんですよ。覗いてみると、畳まれたままの布団の上に倒れるように寝てるんですよね。そうして交代でまた別の誰かしらが戻ってきて、常に誰かが机で絵を描いている状態がつづく。

——もう24時間、絵が絶えることがない。

若林 地獄ですよね(笑)。でも、今石監督作品ではこういったデザイン合宿をずっとやり続けているんですよ。『パンスト』でも『キルラキル』でも。

——そういったことは他のアニメ作品でもあることなんですか?

コヤマ まず聞かないですね。スタジオカラーも同じような感じじゃないかなと思いますけど、そこはやはり同じ血が流れてますからね(笑)。

錦織 僕らがそれと同じことをやれているかはわからないですけど、合宿して絵を描くしかない環境にしようっていうのはガイナックスからの伝統だと思いますよ。

若林 あと、やっぱり普通に発注しても、みんな忙しくて目先の仕事から手をつけていくので、なかなか上がらないんですよね。だから、『グレンラガン』の初めのころは、吉成さんを会議室に連れ込んで、設定画をあげるまで外に出さないっていうことを繰り返してましたね(笑)。終わるまで帰らせない。

コヤマ 吉成さんはめちゃくちゃ上手いんですけど、こだわる分だけあがらなくなるときがあって。それで家に帰ってなにしてるんだろうと思ったら……pixivとかに投稿してたりして(笑)。仕事で描いてよ!って。

錦織 本人は匿名とかでバレてないと思っているんだろうけど、上手すぎてすぐにわかるんですよね(笑)。

若林 吉成さん、『グレンラガン』最終回の納品が終わった直後に、机に戻って絵を描きはじめたんですよ。で、「もう終わったのになに描いてるんですか」って聞いたら「全然描きたりない!」って言い出して……(笑)。だったらサボらずもっと原画描いてくれよ!って(笑)。

全員 (爆笑)。

若林 そんなやる気があるなら、ふたりでなんかやりましょうって話をして、実質初監督作となる『グレパラ』

のロージェノムの過去編を作ることになったんですよ。

――吉成さん、すごいですね（笑）。さきほどから今石さんの話題が出ますが、今石さんってどういう存在ですか。

錦織　僕は、先輩であり、お兄ちゃん的存在ですね。鶴巻さん平松さんは師匠って感じです。

若林　めちゃくちゃストイックで冷静な人。『DEAD LEAVES』とか見てた印象だと、もっとふざけた感じの人だと思っていたら真逆だった。

錦織　そんなに怒ったりとかもしないし、あまりそういう感情は出さないから、むしろ「なんで作品だとこんなにバイオレンスになるの！」って。そういったギャップはびっくりしますね。

若林　あとは、年齢とか立場とか関係なく、作品に対してプラスになるアイディアは取り入れてくれるんですよ。だから、関わっているスタッフはみな「今石さんをどう笑わせるか」とか「どう驚かすか」とか「どうすれば喜んでくれるか」みたいな今石さんの笑顔がみたくて頑張ってしまうという……天性の人たらしなんですよね（笑）。

コヤマ　そういうところも含めて、庵野さんに似ているよね。ある種のカリスマ。作っている作品はもちろん違うんですけど、ものづくりの覚悟という点では相当色濃く血をひいているなっていう。本気出したときの〝尋常じゃなさ〟が本当に信用できる。

――コヤマさんは『パンスト』が終わった後はおふたりとは少し離れるんですか。

コヤマ　いや、『パンスト』が終わったあとに、もう今石さんたちがガイナを離れるから次も手伝ってくれと言われたんです。

――ガイナックスを離れると聞いたときはどう思いましたか。

コヤマ　やっぱり、それはショックでしたよ。やっぱり昔からガイナは好きだったし、みんな一緒にやれると思ってたので……そういった部分では寂しかったというか。

若林　僕は、今石さんたちがやめたあともガイナックスに残ってたので、トリガーのスターティングメンバーではないんです。でも、同じく今石さんからは「次回作もよろしくね」って言われてて「ん？ 俺はガイナックスなんだけど」って思ってるうちに『キルラキル』の企画がスタートして。ガイナックスに所属しながら、A-1ピクチャーズに出向しつつ、『キルラキル』の企画会議に出るっていう感じで。

――さらに出向する感じのイメージだったんですね。

若林　その後、トリガーの社長になった大塚さんと話し合って企画スタッフ兼宣伝スタッフみたいな感じでトリガーに入ることになりました。

――錦織さんは『アイドルマスター』を作りながら、トリガーが生まれる状況を見ていてどう思っていましたか。

錦織　話は聞いていましたけど「会社作る」って大変なことをするなぁって。それこそガイナックスにいたときとかは、お金のこととかそういったことを考えずに良い作品を作ることだけに集中できていたんですけど、会社作るとそれだけじゃないんですよね。全部、自分たちに返ってきちゃう。でも、どういう作品を作っていくんだろうっていう興味はありましたね。

コヤマ　僕もそのくらいでUNDERSELLから独立してフリーランスになっているので。

――みんな同じようなタイミングで、変化があったんですね。

コヤマ　そういう〝流れ〟だったんでしょうね。

――『キルラキル』の制作を始めてから「いける」みたいな感触は、いつくらいから感じ始めるんですか。

若林　ぶっちゃけると、現場が動き出すあたりですかね。

コヤマ　『キルラキル』でキャラクターデザインをやったすしおくんは今石チームに入ってメインでオリジナル作品をやったことがなかったのと、『グレンラガン』と『パンスト』でキーパーソンだった錦織さんがいないっていう喪失感もあって、どう着地させようっていうのが暗中模索という感じで……かなり時間かかった気がするね。

若林　これまでで一番デザインに時間が掛かった企画なんですよ。すしおさんも当時はデザインに対する苦手意識みたいなものがあって、なかなか進まない状況が続いてて。でも、コヤマさんが、すしおさんにわかりやすくデザインのノウハウを伝えてくれて、ようやく軌道に乗りはじめた。

コヤマ　すしおくんはエンジンかかれば爆発的な力を出してくれるので。ずっとエンジンをまわすために油をかけ続けるみたいな役回りだったね。

――錦織さんは外から『キルラキル』を見ていたんですよね。

錦織　大変そうだなって思ってたんですけど、やっぱり、すしおさんの線の説得力はすごいんですよ。だから、ここでコヤマさんのデザインとか今石さんのノウハウとか加わると、すげえ強度が出るなっていう。『グレンラガン』のときに、ちょっと自分の手癖でやりすぎてしまった部分へのジェラシーみ

たいなものはありましたね。

コヤマ　でも錦織さん、アニメーターの中でも監督をやられるくらいなんでデザイン思考も強いほうじゃないですか。

錦織　いやでも、『グレンラガン』のときはそうでもなかったんですよ。いまみても、頑張って描いていたなぁとは思うんだけど、やっぱりあんまり考えてなかったなぁというのが、後悔としてある。でも、あの当時はチームとしても経験値があんまりなかったんで、ルール付けとかもなく描きたいものを描いてた。そのうち、チームが成熟していくと同じことをしちゃダメだって、厳しくなっていくから、たぶん『キルラキル』のころは、僕が『グレンラガン』やっていたときよりもみんなのハードルが上がりすぎて、そこにすしおさんがポンッて入るのは大変だろうなって。

――なるほど。

錦織　『グレンラガン』のとき、イベントをするとファンの半分くらいは女の子だったんです。そのへんは、勝手に「俺、がんばったかな」って思ってたんですよ。でも、蓋を開けると、『キルラキル』も女子人気がめちゃくちゃ高くって「あ、俺じゃなかったんだ！」って（笑）。

全員　（爆笑）。

錦織　鼻がボキッて折れて（笑）。いい意味で鼻が折れて謙虚になれましたね。自分は自分の良さがあるけど、すしおさんの持っている絵力に屈服させられたところもあって。僕は外から見ているっていうのもあるから、ふたりとは違う目線ですけど、やっぱりちょっとうらやましかったのはありますね。僕はドラマがやりたくて『アイドルマスター』にいったんですけど、見ちゃうとケレン味のある画面も恋しくなるんですよね。古巣の感覚がうずくっていうか。

コヤマ　『キルラキル』の最終回に錦織さんが参加してくれたときの安心感たるや……すごかったですよ。

若林　最終回の羅暁との対峙から流子と鮮血が落下するところまでが錦織さんの原画パートなんですけど、いきなり入って100点の回答を叩き出すっていう。それを見て、すしおさんが最終回なのに「これが正解だった。流子の描き方、これが正解だったんだ！」って（笑）。

――本当のキャラクターデザイナーなのに！（笑）。

コヤマ　そのあと今石さんが「やっぱ錦織は上手いなあ」ってなって、吉成さんですら「錦織の流子は〝ホンモノ感〞がすごいな」って言って、さすがにすしおくんが「ちょっと！　本物はこっちですよ！」って涙目になる、っていう（笑）。

錦織　でもやっぱり、すしおさんのやりはじめたときの集中力と上がったものの熱量はすごいんですよ。本当に絵が好きなんだなって。そういう人が近くにいると嬉しいんですよ。頑張れるなって。

――錦織さんが『キルラキル』の最後を手伝えるとなったときに、やっぱりそこは嬉しかったんですか。

錦織　本当はコンテ一本やるつもりで打ち合わせまでしていたんですけど、『劇場版アイドルマスター』のシナリオも自分で持っていたから、申し訳ないけど参加できなかったんですよね。ちょっと手伝いたい気持ちもあるけど、自分が触らなかったものがすっごい良くて悔しさを味わいたいっていうマゾ心もあるんですよ（笑）。中途半端に参加して満足するよりは、仮想敵として、いくとこまでいって欲しいというのはあったんですよね。やっぱり一緒にやってきた仲間でありつつも、ちょっとライバルみたいなところが僕の中にはあって。監督をやるようになって、今石さんにもそう思っていますし、若い雨宮（哲）くんにだってあるんですよ。そういう気持ち。

――なるほど。

錦織　ただタイミングが合って「やってくれ」って、僕のパートを空けてくれていたのは嬉しかったですよ。スケジュールは地獄でしたけど。僕は30カットくらいやったんですけど、あとでカット割り表を見たら、みんな10カットくらいしかやってないんですよ（笑）。「なんでオレだけこんなに！」って（笑）。

全員　（爆笑）。

錦織　ただ、監督をやりはじめて原画とか描けていなかったんで楽しかったですよ、根っこは絵書きなんで。とはいえ、もうちょっと気楽なシーンだと良かったですけど（笑）……プレッシャーはだいぶありましたし。

――『キルラキル』は海外でも評価高かったですもんね。

若林　このころから、ありがたいことに僕やコヤマさんは海外のイベントからよく声をかけていただくようになりましたね。正直、『キルラキル』は海外ファンには伝わらないと思いながら作っていたんですけど、トリガーとしてはじめて参加した海外のイベントで想像してた以上に『キルラキル』のファンが集まってくれて。そこから海外のイベントからお誘いを受けたらスケ

ジュールが許す限り行くことにしてるんです。

――やっぱり、海外に行くと新たな発見や驚きは多いですか。刺激になるというか。

若林　イベントもですが、海外のアニメスタジオに見学に行くと「トリガーのファンだ」って言ってくれることが多くて、僕らが作った作品の書籍やソフトやポスターがけっこう貼られてたりして。僕らも海外のアニメが好きで影響を受けたりしているんだけど、同じように向こうもチェックしてくれているんだっていうことが衝撃でしたし、嬉しかったですね。そういった経験から、「面白い」に国境はないなっていう気持ちがより高まりました。

――コヤマさんは台湾でも個展やったりしてましたよね。

コヤマ　あれは、どっちかっていうと、台湾のウーロン茶を飲みたいなって思って……。

――ウーロン茶が飲みたい！（笑）。

コヤマ　いや、台湾にいる友人に「凍頂烏龍茶が飲みたいんだけど、良い銘柄教えて」って言ったら「台湾には良いウーロン茶もあるしギャラリーもあるから個展やりませんか」って切り替えされたから「行く！」って即答して、やったんです（笑）。

――お茶と引き換えの個展……。その間、錦織さんは『アイドルマスター』の劇場版があったんですよね。

錦織　そうですね。テレビから劇場まで、長かったですね。

若林　それで、『劇場版アイドルマスター』が終わったあとくらいに、錦織さんから「次はオリジナルのアニメを作りたい。どういう形かわからないけど協力してね」って僕とコヤマさんは言われていたんですよ。

コヤマ　そのときは錦織さんがオリジナルやるなら是非っていう感じで。自分は自分でその間に「アニメーター見本市」で初めての監督をやったりとかいろんな作品に関わっていたんで、動いたら声かけてね、っていう（笑）。

若林　で、徐々に錦織さんの中で企画が固まっていって、「次の企画は『キルラキル』を作っていたトリガーと、『アイドルマスター』を作っていたA-1ピクチャーズの力を借りて、オリジナルのロボットアニメを作りたい」っていう、とんでもないアイディアが出てくるという（笑）。やれるうちにやっておきたいから、と。

錦織　いまやっておきたかったんですよね。最初の構想とは少し変わってもやりたいなって。

――それが『ダーリン・イン・ザ・フランキス（以下、ダリフラ）』になるんですね。企画自体は錦織さんひとりで固めていったんですか。

錦織　最初はそうするつもりじゃなかったんですけど、結果的にそうなりましたね（笑）。

若林　完全に原作は錦織敦史なんですよ。錦織さんがゼロからキャラクターや世界観を生み出してます。

錦織　『アイドルマスター』のときも、構成とか全部切っていたので、その流れはあるんですけどね。今回は最初に僕が考えた核となる部分をトリガーのブレストで、だいぶ揉んでもらったんですよ。それを元に再構成した感じですね。

――『ダリフラ』を作りたい、これがキモなんだっていう部分はどこだったんですか。

錦織　ケレン味を出す作品だったら今石さんが作っている作品に敵わないんですよ。でも、今石さんは照れ隠しなのか世の中の流れへカウンターを打つみたいなところがあるので、そこをもう少し正攻法に使えないか、今石さんの案をもう少し人間ドラマに組み込んでみたいなって。そういう意味では、少し今石さんに甘えたところはありますね。

コヤマ　今石さんともう一回やりたいっていう気持ちは、ずっとあったの？

錦織　常にありますよ。ただ『グレンラガン』と『パンスト』でやっちゃったことはあるので、なるべく違った形でやりたいなって。今石さんに乗っかっていれば、正しい方向に導いてくれる安心感があるんですけど、僕のものに意見をもらったりとかして、乗っかってもらうほうが見たことがない今石洋之の使い方みたいなのができるんじゃないかな、と思ってて。

――コヤマさんには『ダリフラ』のデザインに関しては、どういったオーダーがあったんですか。いつものコヤマさんのニュアンスとも少し違う気がするんですけど。

コヤマ　あくまで錦織さんに合わせて作っているんで、僕と錦織さんが組み合うとああいう形になるんでしょうね。

錦織　コヤマさんは自分の型みたいなものは持っているんだけど、決して自分のデザインを押し付けてこないんですよ。あくまで作品にとって一番表現しやすいものとか、それこそ「錦織敦史とは？」みたいなものをコヤマさんが用意してくれるんです。作品やデザインへの理解の信頼はすごい高いんですよね。それは芯が通っていて安心できるので、それを使ってなにしていこ



うって。企画の行き詰まっているところを「こうなっているからこうしましょう」「こういうの与えていきましょう」っていう、お医者さん的な部分もあって。コヤマさんにしかできないって形になっちゃうんですよ。

コヤマ ……このマコモダケ食べてくださいよ（笑）。美味しいですよ。

錦織 （笑）。今回描いてもらったポスターもすごい良くって、本当に助けられたんですよ。このメカでやりたいことが伝わっているって。そこがコヤマシゲトの画力とかキャッチーさっていうのとは別の、すごさがあるんですよね。これは、実際に組まないとわからないところでもあるんですけど、デザイナーのアニメ現場への新しい関わり方をしている人だなって思います。ただデザインをするのではなく、そこ以外の価値観もちゃんと持ってくれるっていうのは現場としても意識が上がりますし。そこは僕自体も経験値になったし、コヤマさんが現場にもたらしたエポックだと思う。でも、それも鶴巻さんとかがやってきたことをコヤマさんが『トップ2!』で受け継いで、こっちの現場におろしてくれたのかなって。

コヤマ 鶴巻さんの教えもあるんですけど、監督に対して言われた通りにやるだけじゃなくって、こういう可能性や方向性があるけどどっちにしますか、っていうのを提示していかないと、責任感がないかなって思っていて。と同時に、共通言語を持ち合わせつつも本音で言い合えるというの、が同世代に生きているメリットなんですよね。そのうえで錦織さんが「こっちでいきたいんだ」ってなったらそこはもう、全力で支えていくしかないから。

——すごい信頼関係ですよね。

コヤマ 『ダリフラ』もロボットものをやりたいんだってなったときに、なんでロボットなのか、どんな形なのかとか、本当にロボット好きなのか、どの〝かっこいい〟なんだ、みたいなところをずっと突っ込んでいて。で、今石さんが「メカに女の顔をつけてはどうか」って突きつけて。「錦織はカッコイイ系よりもこっち（美少女）だろ」って（笑）。

錦織 そのときは今石さんの絵で見たから「うーん」って感じだったんですけど（笑）。よくよく考えると、こういうことだよなって見透かされた感じはあったんですよ。

若林 『アイドルマスター』を作った錦織敦史が作るロボットアニメとはどういうものなのかっていうのを、合宿しながら納得いくまで考えたんですよ

ね。

――やっぱり合宿なんですね（笑）。

コヤマ　湯河原の足湯に浸かりながらね（笑）。

若林　一晩かけてひたすらロボットについて話し合いましたね。

――合宿すると、話が一気にまとまるものですか。

錦織　1回目の合宿はだいたい、空振りますね（笑）。

コヤマ　最初は混沌とするんですよね。会議室とかの打ち合わせだと、時間が決まっているので「ここで蒸し返すとゴチャゴチャになるから、いまはやめておこう」って理性が働くんですけど、合宿って一晩あるのでみんなオブラートに包まずに言うから、逆にドン詰まりになりやすいんですよ。

錦織　オリジナル作品って核となる部分を共通認識しづらいというか伝えきれないんですよね。まだあるかどうかもわからないくらいですし。そのへんの擦り合わせにどうしても時間が掛かっちゃう。でも、今回の合宿で大きかったのはメカ周りの名前、定義がつけられたんですよ。そこで方向性の縛りができたのが一番進んだことだなって。

――合宿の時点で、ある程度のラフとかデザイン画はあったんですか。

コヤマ　まだその前段階で。女の子型ロボットであることは決まったんですけど、それだけだとどんなタイプの女の子でも成立しちゃう。だからまず名前を先に決めちゃおうと。名前っていうのは、やっぱり呪いであり定義でもあるので、名前をつけることでいろんなしがらみが生まれてくるんです。だから、まずは名前をつけて、コンセプトを決める。そこからデザインを進めていこう、と。

――『ダリフラ』で目指そう、描こうとしているところはどういったところなんでしょうか。

錦織　内容のことはまだ言えないんで。表面的に言えることとしたら「スタッフィング」は見て欲しいです。もちろんエンターテインメントであることは大前提ですけど、このスタッフでどういったことをやろうとしているか、っていうのが第一にある。僕がやりたい〝メカが絡む群像劇〟っていう、正直な作品を作れるようになっているんですよね。僕のために、みんながありったけのものを出してくれてるんです。だから、プレッシャーはあるんですよ。もう、こうなったら逃げれないじゃないですか。だから、上辺だけかっこいいものを作ったら裏切っちゃうことになるんじゃないかって思っているんで正直に作ろうって。

コヤマ　そういった「そうしなければならない」という使命感みたいなものは、とてもガイナックス的だよなって思いますよね。やっぱり、上の世代が「これを作る」ってなったときに「本当にこれでいいのか」「これで作れるのか」って話し合っているのを見てきている。今石さんの『グレンラガン』でもそうだったし。とりあえず「ロボットがかっこいいから」では通らないというか。そういうガイナックスの流れがあったうえでのロボットアニメを作るっていうのは、それはそれでハードルが高いなって。

若林　ロボットアニメこそ、手癖でつくれないというか、むしろ一番生み出すのが難しいジャンルだな、って『ダリフラ』を作っていて改めて思いましたね。「なぜロボットじゃないといけないのか」というところまで突き詰めて話し合わないと進められない。ロボットアニメが好きだからこそ、そこが納得いかないと関われないんです。

錦織　そういう人のほうが信用できますよね。言ったことは正直だし。

若林　でも錦織さん自身はロボットよりキャラクターや人物描写のほうが好きなので、ロボットアニメが大好きな人はもちろん、あまり得意じゃない人が見ても楽しめるタイプのロボットアニメになってるんじゃないかなって思いますね。

――オリジナルといえば、トリガーは今石さんの最新作『プロメア』もあるんですよね。

若林　ただいま同時並行で企画進行中です（笑）。そして、そちらもコヤマさんにはガッツリ関わってもらってます。

コヤマ　（『プロメア』も）錦織さんが落ち着くのを手ぐすね引いて待ってますからね（笑）。

錦織　『ダリフラ』で喧嘩分かれしてなければ……（笑）。でも、こうやって10年前の話が出来るのは嬉しいんですよね。仕事始めたころはひとりでの戦いだったんだけど、チーム戦になっていって、年月たって経験値もあがって、偉くなったりしている中で『ダリフラ』はもう一回集まろうっていうのがあるんで。昔みたいにできないのはわかっているけど、集まろうっていう無理をいう企画だったんで。

若林　まあ、無理を通して道理を蹴っとばすのが僕らですからね（笑）。

コヤマ　また上手いこと言う（笑）。

錦織　そういうのをやってみたいなって。ちょっとスリルがあるほうが楽しいですし。■





根掘り葉掘り大特集！

人気がうなぎ登りな『ねほりんぱほりん』。
すぎるトークを繰り広げる、その舞台裏を独占完全潜入取材！

写真＝松崎浩之



『ねほりんぱほりん』を

放送開始と同時に話題沸騰。回を重ねるごとに
モグラのねほりん（山里亮太）とぱほりん（YOU）がゲストと赤裸々

『ねほりんぱほりん』放送完全リスト

2015年7月1日～2017年12月13日

これまでの『ねほりんぱほりん』のエピソードをリストアップ！ さらに当番組大好きっ子によるピックアップコラムで見所も紹介しちゃうゾ！

PICK UP!

シーズン1　第7回

「宝くじ1億円当せん者」



「1億円当せん者」のユキコさんは、幼いころに父親に連れられて万馬券を当て、中学生から宝くじを買い始めたギャンブルのサラブレッド。現在は、宝くじを当てるためには筋トレも欠かさない宝くじアスリートだ。強い気持ちを持って4年前、千年に一度の金環日食の日に400枚（12万円分！）を購入、1億円を当てたという。そのほかの高額当選者たちも口を揃えて「一日一善」「神様に感謝する」「くじに音楽を聴かせる」といったスピリチュアルなジンクスを語るが、大金を手にするためには悟りを開くしかないのか……。奥深き宝くじフリークの世界。当せん金の恩恵を受けているはずの妹さんが「お姉ちゃんは間違っている。夢は自分が働いたお金で買うもの」とピシャリ。放心して震える様を表現した操演も見所。芸能界という運の要素も大きい世界で活躍するYOUさんも、「ビンゴ大会すら当たらないように願っている」とひと言。MCふたりの返しのうまさと人形師の技が光った回だった。　（石本真樹）

パイロット版

2015年 7月1日　プロ彼女、没落社長

2016年 1月3日　芸能スクープ記者・カメラマン

2016年

シーズン1

第1回　10月5日　偽装キラキラ女子

第2回　10月12日　元国会議員秘書

> 名エピソードのひとつ。ゲストの人柄&仕事に対する姿勢などに感心する一方、「心の支えは木村拓哉」「木村拓哉を総理にできる」など人として生々しいところも本当にグッとくる。

第3回　10月19日　元薬物中毒者

第4回　10月26日　二次元しか本気で愛せない女たち

第5回　11月2日　ハイスペ婚の女

> 「東大卒以外とは結婚しない」と高校生のころから断言し、そのための鍛錬を重ねてきたゲストのナナコさん。「人生や価値観っていろいろだな」と本当に改めて考えてしまう回。

第6回　11月9日　保育士

第7回　11月30日　宝くじ1億円当せん者

第8回　12月7日　痴漢えん罪経験者

第9回　12月21日　占い師

第10回　12月28日　養子

2017年

スペシャル

1月1日　あけまして ねほりんぱほりん

これまでに放送した中から好評だった6エピソードを一挙放送。ゲストの近況もお手紙で紹介し、除夜の鐘が鳴り終わったあとに煩悩まみれの番組を元日の朝までたっぷり放送した。

第11回　1月4日　億り人（すご腕投資家）

第12回　1月11日　ナンパ教室に通う男

50歳にして、もう10年ほどナンパ教室に通っているというゲストの方。そもそもナンパ教室なんてあるのか……という驚きも束の間、通い始めた理由に驚愕＆納得。

第13回　2月1日　地下アイドル 前編

第14回　2月8日　地下アイドル 後編

第15回　3月1日　整形する女

「卒業アルバムの自分の顔を塗りつぶしている」という、開幕からして引き込まれる回。考えさせられつつも、ぱほりんが放つ「なんなんだろうね、顔面って」の一言に尽きる。

第16回　3月22日　最終回!? リクエストSP
（ゴーストライター、パリピほか）

9月1日　夏の終わりの、ねほりんぱほりん（総合テレビ）
（『ひもと暮らす女』『元薬物中毒者のその後』『人形劇の舞台裏』の3本立てで放送）

PICK UP!

シーズン1　第10回
「養子」



開始1分で「ちょ、ちょっと心の準備が……」と気分が重くなり始め、泣きそうになる雰囲気がするや否や、ゲストのブタさんが高校3年生…!! 両親は交通事故で亡くなり、特別養子縁組となったのだが、見ているコッチとしては「本当に交通事故なのかい？」とか思っちゃうし、乳児院のエピソードや育ての親との思い出とか、瞳も心も濁りまくった僕には次の1秒が耐えられるかというエピソードの山盛り。

そして、養子だということを知らされたときの話が、もう……！ でも、親子愛とか、人を信じるとかってなんだろうとか、そんなことに改めて気付かされて親に会いたくなる名エピソード。ブタさんの家族、幸せになってほしいなあ……！　（編集部・プチ林）

PICK UP!

シーズン1　第13、14回
「地下アイドル」



言葉は知られているけれど、実情はあまり知られていない「地下アイドル」の世界を根掘り葉掘り。地下アイドル70人に調査して、前後編に分けて放送した気合いの回。

（次ページへ）

普段はマスメディアに露出せず、ライブハウスで活動しているため、実際に足を運ばないとなかなか情報を得られない彼女たちですが、その生態や収入、ファンとの関係、枕営業の有無など、気になるトピックをばっちり押さえつつ説明されています。ライブの集客がゼロで空っぽのギャラ袋を渡されるなどの辛い体験談から、歌っている時にファンと目が合うとそれだけで会話が生まれるのを感じるといった嬉しい生の声も放送されました。

ライブの収入が低くてバイトが辞められない子、集客のためにファンと個人的に連絡を取ってしまう子など、本人たちですら「なんでそんな辛いのに辞めないの?」と思ってしまう気持ちを、一時間通して最終的に納得させてくれます。（姫乃たま）

PICK UP!

シーズン2 第2回
「元サークルクラッシャー」



この日のゲストは元サークルクラッシャーのサヤカさん。大学時代にスポーツ系サークルで同期や先輩たち7人と関係を持った末、サークルのメンバーを半分にしてしまったという人物だ。のっけから「自分のことを好きにさせるのが好き。食いついたと思ったらそれでいい」などと楽しそうに話す彼女を見てイラッ。ところが話は急カーブを描いていく。大学卒業後に出会った実業家とめでたく結婚、娘を出産したまでは良かったが、「子供がすべてになるというのは未来を奪われてしまうような気分」と仕事も子育ても空回りするようになり、やがて離婚。娘を夫に引き取られたサヤカさんは、話しながら自分を責めて泣き出してしまうのだ。

浮き彫りになったのはサヤカさんの個人的な闇。「何者かになりたい」「自分を肯定したい」という思いが強すぎると、こんな悲劇を引き起こすこともあるんだなと。イライラからはじまり、恐怖、同情へと感情が揺さぶられた回でした。（遠藤敏文）

シーズン2

第1回　10月4日　少年院に入っていた人

第2回　10月11日　元サークルクラッシャー

第3回　11月1日　パパ活女子

第4回　11月8日　ネトゲ廃人

> ネットゲーム大好きっ子の自分には他人事とは思えない回。一般的な社会とは別でありつつも、その社会にある不満やコンプレックスが反映される場所でもあるのだな、と改めて。

最新話!

第5回　12月6日　ヘリコプターペアレント（超過保護な親）



第7回　12月13日　元子役



※最新話は、放送日時に変更の可能性がございます。







『ねほりんぱほりん』の
「大黒柱」

人形操演
インタビュー

この番組を支えているのは「NHK伝統の人形劇」を紡いできた操演の方々なのは間違いない！ 普通の人形劇と「ねほりんぱほりん」ではなにが違うの？ などなど根掘り葉掘りお聞きしました！

――みなさんは、人形の操演は長くやっていらっしゃるんですよね？

川口　はい。「長い間やっている」とだけ書いておいてください！（笑）

全員　あははは！（笑）

――では、その長い年月の中でも、最も長い年月やられている方は……。清水さんでしょうか……。

清水　もちろん。ごらんの通り（笑）。

――ありがとうございます（笑）。あの……。失礼な話ですが、NHKの人形劇の黎明期から携われているんですか？

清水　それは……。NHKが内幸町にあるときから……（1938年から1973年まであったNHK東京放送会館のこと）。

――それはそれは……！　お会いできて光栄です！　みなさんはNHKの人形劇に限らず、舞台での操演もされていらっしゃるんですよね。

清水　そうですね。

――それだけ、長くやっていらっしゃって一番印象に残っているキャラクターはいらっしゃいますか。

清水　もう、それは色々やっているからね。どれが一番っていうのは特にないですよ。

川口　ぜんぶが思い出深いです。

――なるほど！　今回の『ねほりんぱほりん』は、それぞれ担当が決まっていらっしゃるんですよね。

川口　そうですね。どこの番組もメインキャラは大体専属で決まっています。

山田　わたしはブタさんとカエルさんとウシさん。

清水　わたしがYOUさんの、ぱほりん。

川口　ブタさんオンリーです。

――以前、番組でも紹介されていましたが、ねほりんとぱほりんの操演は同時に複数の方がおこなっていらっしゃるんですよね。

清水　ねほりんとぱほりんはふたりで操演していますね。

川口　ブタさんは基本ひとりなんですけど、場合によってはお互いに両手を動かしたりとか。ブタさんが2体出るときは、ひとりづつです。

――『ねほりんぱほりん』の操演は総勢何名いらっしゃるんですか。

清水　総勢6名です。山田さんはその中でも若いのかな。

山田　そうですね。

――『ねほりんぱほりん』では本番前のリハーサルというのはどういった感じでおこなわれているんでしょうか？

山田　事前に収録した音声があるので、それを通して聴いて実際に操演するんです。セットがないだけでほぼ本番のように人形を動かしています。

――最初から聴きながら合わせて動かすんですね。「ここではどう動かそう」といった事前打ち合わせはしないんですか。

清水　この番組ではしないですね。

川口　最初に台本をもらって、どういうふうに動かそうかって想像を膨らますんです。それでリハーサルをおこなってディレクターの方と詰めていって、再度またやっていく感じですね。

――特に『ねほりんぱほりん』だから特殊な打ち合わせがあるというわけではなく、通常ありえるリハーサルのやり方なんですね。

清水　そうですね。動かないっていうことを除いて。

――あー！　確かに『ねほりんぱほりん』は動きがないですよね！　やっぱり人形が動いたほうが表情は出しやすい？

川口　出しやすいですよ。相手との絡みもしやすいですから。この番組は聞かれたら答えるっていうトーク番組だから、悲しみ



とか喜びとかの表情がなかなか大変で。カメラマンの方に助けられているところがあるんですよ。カメラさんありがとうございます！って（笑）。

――これまで操演されてきたなかでも、かなり特殊なほうなんですか？

清水 特殊ね。

――特にブタさんは、毎回ゲストの方が違うので話す速さや表情、仕草も違うわけですよね。それを毎回変えなきゃいけないのは通常の人形劇とも少し違うのかなと思うのですが。

川口 ニュアンスは変えるってことはありますけど、あとで見てみたら「おんなじじゃん！」ってこともありますよ〜！（笑）

全員 （爆笑）

――表情が毎回違うのですごいなって思います。たとえば、放送当時も話題になり、再放送でも話題になった「元国会議員秘書」の回なんて、スッとした佇まいが出ていましたよね。

川口 元々、あの秘書の方が、そういった雰囲気をもっていらしたんですよ。なので、そういったところは「いただき！」っていう感じで反映させてもらっています。山田さんが、音声収録の現場

に立ち会っているんですよ。

——あ！　そうなんですね！

山田　はい。立ち会っています。

川口　わたしたちは、その様子を聞いて雰囲気だけでも写し取れたらって思っています。

——『ねほりんぱほりん』が話題になって、このように取材を受ける機会も増えたり、いろんなところに露出したりするというのは、これまでなかったことなんでしょうか。

清水　いままでにないですよね。

山田　ツイッターとかでも「操演すごい！」みたいなことを書いてくださって。

清水＆川口　おお〜！　そうなの！

山田　そうなんですよ。

清水　ツイッターとか見ないから！（笑）

川口　見ないねえ（笑）。

——僕も人形劇などが好きでNHKでいろいろ見るのですが、『ねほりんぱほりん』のなにが引っかかったって動かないのに表情や動きが豊かなんですよね。

川口　もう、そういうことはどんどん書いてほしい！（笑）。ありがたいことね。

——それこそ、ツイッターとかで操演という言葉や、そういったお仕事の認知度が広まったのは『ねほりんぱほりん』の影響が



あると思いますよ。

川口　そうやって、若い人が興味をもって続いていってくれると嬉しいんですけどねえ。

——はい。『ねほりんぱほりん』は人形劇を通じて、社会のドロドロしたところとかキツイところとか、そういったことがマイルドになって伝わるという表現が、いまの若い子には新しく見えるかもしれませんね。

川口　そうですね。でも、昔はあったんですよね。アジ（編集部註：アジテーションのこと）を人形劇でやるとか。人形劇だと許されたりするから、過去にもそういうので人形を使っていたことはあるんですよね。

清水　この番組は、NHKがやっているっていうのも大きいんですよね。

——確かに、NHKがやるインパクトっていうのは大きいですね。実際に操演していて、「ここはうまくいった！」とか「今日はここがうまく動かせた！」みたいな達成感を感じる瞬間ってあるんですか。

清水　……うーん。ない（笑）。

川口　（合成する）クロマキーの前でやっているのは楽しいですけどね。

山田　撮り終えて「終わった！」っていう達成感はありますけど。

――「今日は動きが良かった！」みたいなのはない……？

清水　みんなが「今日は良かったよ」って言ったら「そうかな」っていう（笑）

全員　あははは！（爆笑）

――謙虚な感じが（笑）

川口　芝居じゃないんですよね。ひとつのコーナーを担当している感じに近くて。編集されたできた絵をみて「ああ、こうなったんだ」って。「あそこ、うまくいってるかな」とか「ああすれば良かった！」みたいなのはあるけど、撮影している場ではないですね。

清水　それに「やった！」って思っても、消えてたりね（笑）。

――なるほど（笑）。

清水　この番組は芝居の中に入り込んでいく、っていうような作りじゃないんですよね。

川口　たとえば『シャーロック・ホームズ』（2014年～2015年放送）とかは、ここで気持ちを出そうって思って、シュって決めてカメラさんに抜かれたときの気持ち良





さはあるんだけど、ここではそういうのはないんです。

――うまい具合に、ねほりんの帽子が飛んだ！　みたいなのもないんですか。

山田　あ、それはあります！　帽子がバッと上にあがったときに「うまくいった！」っていうのはありますけど、それくらいですね（笑）。

――ちなみに、『ねほりんぱほりん』はリアルタイムでの視聴はされますか。

清水　放送、夜11時だから、ごめんなさい。わたし、寝ちゃってるの（笑）。

全員　（爆笑）

清水　録画してね。毎回見てます。

山田　わたしは、リアルタイムで視聴しつつ、ツイッターの実況を見てみますね。

清水&川口　へえええ！　そういうことできるの！

山田　やっぱり、自分の動きがどうだったのか気になるんで、見ちゃうんです。

清水　そんなにすぐに出てくるの!?

山田　はい、出てきます。iPhoneで見られますよ。

清水　最近、iPhoneにしたけど、まったく役立たずでね！

――ぜひ、見ましょう！（笑）

川口　でも、いいことばかりじゃないんでしょう？

山田　それが嬉しいことに、ほぼ良いことなんですよね。嬉しいです。

――やっぱり、自分の操演したところにツイッターとかで触れられていると、嬉しいものですか。

山田　めっちゃくちゃ嬉しいです。めちゃくちゃ「いいね」を押します！（笑）

――なんか、この人「ねほりんぱほりん」のときだけめちゃくちゃ「いいね」押してくるぞ？　みたいな（笑）。川口さんはリアルタイムで見られますか？

川口　リアルタイムで見られるときはね（笑）。録画しているときもあります。

――実際に放送されたのを見て、「今度はこうしよう！」というような勉強になるのか、確認しておくみたいな感じなのか、どっちの気持ちに近いんでしょうか。

川口　特になにも感じないね（笑）。

全員（爆笑）

川口　もうね、観客なのよ。自分がやったものが合成されてテロップついて編集されてってなると、もう観客になっちゃう。

山田　実際、合成するクロマキーのところなんて、「自分はなにやってたかな」みたいな感じのときもありますし。



清水　合成されるときは一回だけ、ちょっと見せてもらえるんだけど、あとは合成する幕の前で撮っているだけだから。本当に観客よね。「ああ、こうなるんだ」って。だから、見るたびに新鮮です。

――なるほどー！　各人形に動かしやすいとかやりやすいとか特徴ってあるんですか。

川口　うーん。それは……。

清水&川口　ねー？

全員（爆笑）

川口　人形の口って尖っていたほうが口パクをやりやすいんですよ。手が入りやすいから。キツネとか。そういう意味ではねほりんとぱほりんは動かしやすいの。ブタさんは、ほとんど指が入らないから、腱鞘炎状態になりつつあるんです（笑）。

――あー！

川口　少ししか口が開かないから作りも硬いんですよね。セサミストリートみたいに大きく開いていれば違うんですけど、そうじゃないですから。使いやすいとか使いにくいという比べ方はできないかな。いつか、キツネとかがゲストになってくれるといいなって（笑）。

清水　ぱほりんは、首がないから頷けないのよ。頷いているんだけど、伝わらないんです。だから、身体全体で表現している感じですね（笑）。

――そうなると、お仕事の取り掛かりとして「どうやっていこうか」っていうのは悩

ましかったんですか。いつもと勝手が違っているというか。

清水　違ってましたね。

――その違う中で、色々工夫をされてきたと思うのですが最初の頃の操演といまでは動きが違いますか。

清水　それはそうね。人形自体も改良されているから。

――そうなんですね！　意見として「ここはこうできないか」みたいな改良案を出して。

清水　いまいる美術の人が改良してくれて、良くなってきているんですよ。

山田　パイロット版を2回撮った時点から改良を重ねてっていう感じです。

――一番改良されて良かった点はどこなんですか。

清水　目のからくりを使いやすくしてもらったのはありますね。

川口　演出家の人が「こうしたい」っていう要求に応えなきゃいけないですから、やりやすくなったのは助かります。

――山田さんは、『ねほりんぱほりん』の操演者の中で一番お若いとのことですが、やはり清水さんや川口さんたちを見て勉強になることは多いですか。

山田　いや、本当に多くて。毎回、タダで勉強させてもらっている感じです。

清水&川口　いやいやいや！（笑）

――一番勉強になったことってなんですか。

清水　もう、ちょっとやめてください（笑）。

山田　人形の動かし方ですよね。こういうときは、こうやって動かすんだって。

――熟練の手つきが。

清水&川口　あははは（笑）。

――お話を聞いていると、これまでの操演というのがベースにあり、そこと変わらないまでも『ねほりんぱほりん』だからこそ得られている新しい経験というのがあるように見受けられるのですが……。

清水　あ、それはそう。そういう意味では楽しいですよ。いままでにない動きや見せ方ですから。

――そうですね。新しい人形劇の可能性のひとつなのかもしれないですね。

山田　それこそ、昔、人形劇を見ていた人たちが、『ねほりんぱほりん』で戻ってきてくれると嬉しいので、これからもシーズン3や4があるように見ていただければ、と。ツイッターでも盛り上げていただけると嬉しいです。



ぱほりんのお部屋



突撃!! ねほりん





ただの樹木ではなく、本編終了後の家の外観映像を見た造園さんが「これは標高200メートルだな」と見当をつけて、本当に標高200メートル付近にある樹を置いているとのこと。さすが大河ドラマを担当している方。すげえっす。

奥にあるお部屋もしっかり作り込まれている。食器棚に食器が入っているのはもちろん、トースターにミキサーなど生活感あふれるものが。ちなみに手前の制服はねほりん（山里亮太さん）がアイドルが好きなので置いてあるのです。

毎回、テーマによってプロデューサーとディレクター渾身のギャグ、ダジャレアイテムを置いているので、必ずチェックしよう。取材したときは「ヘリコプターペアレント」がテーマ。皆さん、なんだかわかりますか？



アヤしくも番組にフィットしたピンクな照明は番組開始当初「こんな暗くていいの?」など照明さんからツッコまれまくったらしい。

この棚に限らず、ほかの棚の中にもペアになった置物があったりと、細部まで手を抜かないスゴみに溢れている。「ここ、本当に誰か住んでるのでは?」という気持ちにすら。

ダーツの得点は「80点」と「40点」の計120点。

なにげないジュークボックス。じつは小さいながらも本物で、中に入ってたCDはBoAの「LOSE YOUR MIND」。毎回変わっているのかは不明。

ソファを、この角度で激写。人形を置く台から人形がズレないようにする工夫や、ソファと同系の色の布を操演さんの頭にまくことで本当にわずかでも頭が写り込んでもバレないようにするなどなど様々な工夫がほどこされている!

人形を操る操演さんが潜り込む場所。確認用のモニターに椅子、台本などを置いたら本当にわずかなスペースの中、あの感動的な操演をしているのだ。本当にすごい……!


ノンタックとどんくん、ポッケで育った私……
ぱぴぷぺポッケ～
ぜんそく持ちを理由に学校をサボって家で見ていた
よもや大人になって同じことしてるとはね！
原稿をサボってふとんにくるまり…
ザワつき魅了されたであろう
元薬物中毒者
私を含めNHKで育った多くの人たちが
こんな赤裸裸トークをNHK Eテレでかましていいの!?
あの番組に…
NHK
マンガ家 にこりん (ニコ・ニコルソン)
編集(林) はやりん
ねほりんぱほりん せんにゅうしゅざい！
ニコ・ニコルソン
潜入取材が許された！



ねぽーーん
わわわ
今日は音収録は無いので音たてても大丈夫だってー
おじゃましまーす！
ねほぱほ収録中
体育館ぐらいの広いスタジオに
見るからでしょー
そうですよね
収録済の山ちゃんとYOUさんの声が響く
生ねほらんぱほりん!!
うあ〜
不思議だ…
脱モグラ
20人近いスタッフと6台ものカメラに囲まれた舞台上にいるのは
3体の人形のみ
その人形たちが…
カメラが回ってない時も動いてる….
実際に生きてるように見えてくる!!
あ〜きんちょうしちゃう…ってかんじで
↑今回のゲストのブタさん


収録終わったら普通に歩いて帰りそうだ！
おつかれでーす
またLINEする～
人形をそう見せるのは操演さんの仕事
目と口担当
手の担当
ねほりん、ぱほりんは2人で担当（総勢6名）
今日はず～っと穴蔵の中よ
水、食料、イスを持ちこんでの長期戦。
大ベテラン清水さん
私はぱほりん担当なの
ひょうたん島から50年以上続くNHK人形劇の匠の技がこのモグラに今！
勝手に胸熱になる私。
振り返るとセットの反対側には本番待機中のブタさんたちが
現場でのリクエストに即時対応できるよう人形作家さんたちもスタンばってる
豚串状態。



一体作るのに 2週間ぐらい かかります
その場でも ちくちく
顔作るのが 一番時間が かかるかな…
小道具に 仕込まれてる 小ネタも毎回 楽しみなんすよね
ウロ〜 ウロ〜
い、良い ですか… ちょっと 動かして みても
いいの? いいのかっ
どうぞ
ギッ
ギリ
気持ちを こめている
ぎこちなっ
目が 死んで ますね
思った 以上に 難しい
気持ち…
ブタの気持ちを 完全に理解して なければ 動かせないんだわ!
ホラ、マンガでさ キャラクターの表情描く時に 気持ちを100% 理解できてないと 描けない的なアレよ


操演さんが操ると魂が入って本当に生きてるみたいに見えるんですよね
やはり〜
そ
操演さんはその人形の人生そのものを背負い操っているのだ…!
現場の熱気もまたすごいもので
このあたりからパーンアップ!
これ…1シーン撮るのに何回リハをやるんだろう…
1分の収録に30分ぐらいかかっているね
色々な構図で試して一番意図が伝わるものをその場で決めてるんだ…
手紙のアップから
てがみ
どのタイミングで
てが
表情に寄ったほうがいいかとか
生放送の本番さながらの緊張感
3Iは後撮りで!
ムダな絵は撮らないよー
音声は別撮りなのに本当にその場で喋ってるように見えるのが不思議だよね
やっぱ操演さんの技が…
それだけじゃあないんです



実はカメラさんがわざとタイムラグを作ってるんですよ
どーん
えっ
ねほりんぱほりん デスク 萩島さん
すでに収録してる音源を初めて聞いたみたいに
カメラでアップにするタイミングを
わざと0.5秒ぐらい遅らせたりして調整してるんです
えぇぇぇぇ
それですごく自然な感じが出てるのか〜
他にも映らない部分でたくさんの発見が
小道具さん
映らないかもしれない場所にも小ネタを盛り込んでたり
通常トーク番組では使わないピンクの照明で怪しさを演出したり
照明さん
大道具さん
木のセットは大河ドラマと同じ造園さんだったり
人形作家さん
座ってるときに不自然にスカートが動かないよう糸で固定してたり
一見ユル可愛い雰囲気の番組だけど…
現場は全然ユルくない!
緻密な計算で成り立っていた!
プロの志学びましたね
さすがみつかるEテレ…
NHK
おわり









『ねほりんぱほりん』の心。

プロデューサー
大古滋久 インタビュー

『ねほりんぱほりん』はテレビだからできる面白さだと確信した取材班（約2名）は、いよいよ番組の中枢へと向かう。番組の生みの親のひとりである、この方にお話を聞かないわけにはいかないのだ！



──２０１５年のパイロット版１回目から反響があり、回を重ねるごとに人気も増してきていますが、いまの状況を率直にどう思っていますか。

嬉しいですね。まさかここまでになるとは思ってなかったんで(笑)。やっぱり、伝わったこと、伝わらなかったこと、いろいろありますけど、ネットでつぶやきが多いのも嬉しいです。

──そもそも、この番組は「ネットを中心にしているような人たちに、見てほしい番組を作りたい」というのがあったんですよね？

そうですね。テレビが好きな人はもちろん、そういった方にもちゃんと届いて良かったなって思います。

──テレビ好きにもネット好きにも支持されたのは、ここが引っかかったんじゃないか？と感じているところはあるんですか。

ゲストの方が本音というか、開けっぴろげに語ってくださるのが大きいですよね。僕らも音声を収録した後に編集とかで内容にブレーキをかけようと思っていないんですよ。ブレーキかけようとするのは、その人が特定されてしまうときだけです。

喋ることで誰かを傷つけたりするのも検討はしますけど、基本的にはお話してくれたことにブレーキはかけない。

――そうなんですね！　そこまで開けっぴろげに話してくれるのはなぜでしょうね。

大古　山ちゃんとYOUさんがゲストの方と話す前にディレクター陣が15時間以上、ゲストの方と話しているんですよね。僕らは取材でゲストの方のお話を否定したりしませんし、ありのままを出していきたい。なので取材のときも「こうでなきゃならない」という感じの取材はしないんです。それよりも「それでそれで？」っていうようにしていこうって。

――心を解きほぐしていくような。

大古　どんな内容でも「そうなったら、そうでいいじゃない」って。

――そのおかげか、どんどん話が飛び出てくる一方で、内容が内容なのに不思議とイヤな気持ちになるようなことが少ないのもすごいなって思います。

大古　僕は音声収録にも立ち会うんですが、山ちゃんとYOUさんは意見を言うときでもしっかりと聞いて、頭ごなしに否定はしないのですごいですよね。あと、僕らが「こういうふうに話を聞いていけばいいかな」って思っている一番最後に聞きたい話題をYOUさんが初っ端にもってくるときがあるんですよ。そこで「ああ、やっぱここが気になるよなあ」って。だから、なるべく収録した順番に編集して、スタジオドキュメンタリーみたいな部分は意識しているんです。

――毎回のテーマがネットにあるような最近の話題が多いと思うのですが、それはそういった最近の情報や言葉を話し合う会議があるんですか。

大古　あります。「こういうの気になるよね」とかね。

――パイロット版の『ねほりんぱほりん』の第1回目が「プロ彼女」ですが、そういった話し合いの前に「プロ彼女」の存在は大古さんはご存知だったんですか。

大古　存在は知っていましたけど、どういったものかまでは具体的には知らなかったので「それは面白そうだね」って。でも、一番最初だったんで編成に「視聴者がどのテーマに引っかかるかわからない」から「プロ彼女」1本にするのではなく「没落社長」と2本立てでいってほしいと言われました。

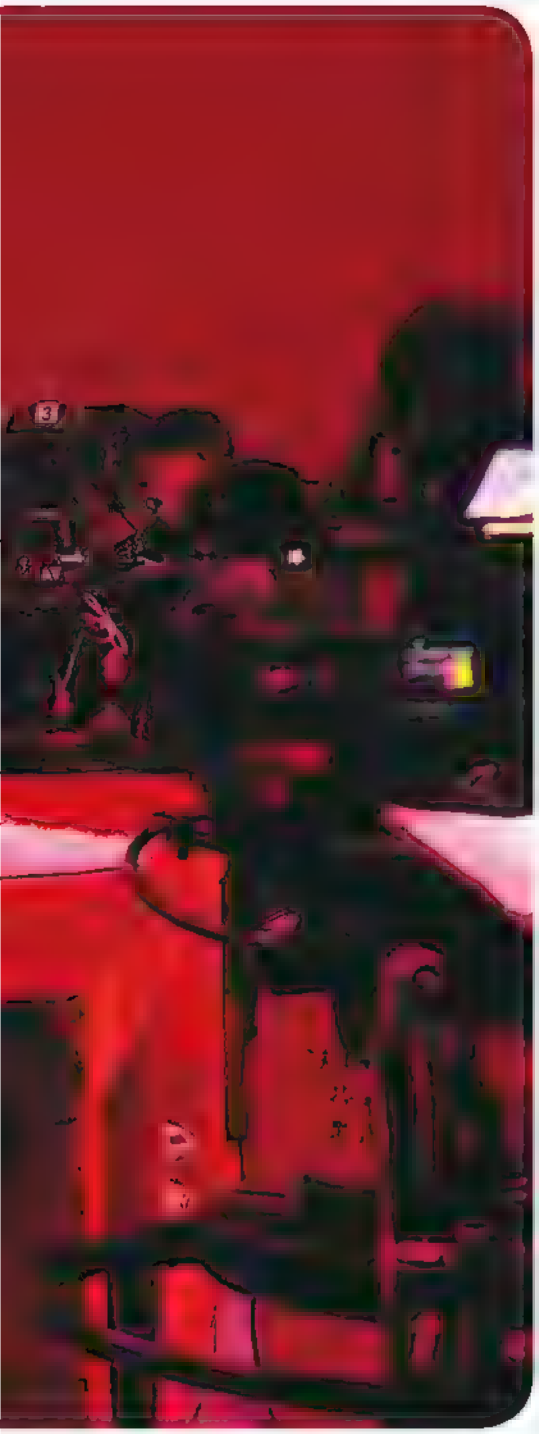
――ご自身も番組のあとで「プロ彼女」への印象は変わったりしましたか。

大古　そうですね。でも、人間のやることだなって（笑）。「プロ彼女」っていう言葉の響きとか第一印象とか、先入観とかじゃなくって、実際に聞いてみると客観的にみて理由はわからんでもないよねって思いましたね。

――そういったテーマを決めるときの「これでいこう」という決め手になるところはどこなんですか。

大古　みんな知っていることをやってもしょうがないですし、まったく知らないことをやると、本当に好奇心の強い人じゃないと飛びつかない。わかっているようでわかってないものを選んでいるんです。そのへんの塩梅ですよね。たとえば「キラキラ女子」とかネットとかで出ているけども、実態がよくわからないよねということだったり、国会議員秘書とか保育士さんとか、知っているけど実際に話を聞いたことないよね、とか。そこを地続きにしてみたいなって思うんですよ。

――地続きというのは、見ている人と登場するゲストの人との距離を縮めるということですか？



大古　番組が始まって、最初の5分で見ている人との地続き感が出せるのかは重要だなと思っているんですね。この人は変な人かもしれないけど、自分とは関係ないって思われたら見てもらえない。だから、みんな共通にあることでもっていけないかなって。たとえば『美容整形』の回だったら「整形地獄に堕ちる人」という始まりではなく「あなたは自分の顔が好きですか」っていうようにしたり、入口は考えますね。

――そういった言葉に石澤さんのナレーションが入ると説得力が生まれますね。

大古　そうですね。ちゃんとした番組に見えますよね（笑）。

――ちゃんとした番組ですから（笑）。

大古　石澤さん、もうフリーになってから爆発してるんですよね。どうなっちゃったんだろうって（笑）。

――あははは（笑）。大古さんがやりたいけど、まだ実現できていないテーマはあるんですか。

大古　スパイ。

――スパイ！

大古　見つからないんですよ（笑）。

――まあ、見つかったらダメな仕事ですもんね（笑）。

大古　見つかったら三流スパイですからね。僕が一番好きなNHK特集があるんです。それは昭和57年に芸術祭のテレビ・ドキュメンタリー部門の大賞をとった『私は日本のスパイだった』というもので。スペインにベラスコっていうスパイがいて、戦中に日本のためにスパイをしたっていうドキュメンタリーなんですが、もうそれ見て「スパイをやりたいなあ！」って。ディレクター陣もやりたいって言っているんですよ。このご時世、絶対に誰かがなにかをやっているはずなんですよ。

――それはぜひ見たいですね（笑）。大古さんは以前に別のインタビューで「人に着地する番組を作りたい」とおっしゃっていました。この『ねほりんぱほりん』は、そのひとつの完成形なのかなとも思いますが。

大古　そうですね。どんな人にも理由や想いがあったりするんですよね。以前の上司が鳥取にいたときの話がありまして。やっぱり鳥取は他県に比べてネタが少ないし、困っているっていうのを先輩に言うと「鳥取の人口は何人だ」「60万人です」って答えたら「俺だったら、その数の番組を作ってやるぞ」と言われたらしいんですよ。その上司は「どんな人でも話せることがあるんだ」と。だから、どんな悪人に見える人でも、もしかしたら話を聞いてみると話があるんじゃないかなって。どんな成功した人でもミスはあるだろうしね。そういう思いでやっているんです。

――そういった話を聞き出すところが雑誌のインタビューとテレビのトークショーの良いトコ取りみたいな感じがします。決まったテーマの取材をおこなっていく中で「思ったようにいかない」とかあるんですか。

大古　それはないのですが、途中でテーマが変わることもありますよ。「ハイスペ婚」



の回は、ミスコンの肩書を使って自分の野望を達成させていく人たちがいるって聞いていたので調べていったら「それよりもハイスペな男をゲットするほうが面白い」ってディレクターが強く感じて、そっちに変わっていったんですよね。

――これまでで、一番印象に残っているエピソードはどれなんでしょうか。

大古　どのエピソードも我が子のようにかわいいですからねえ……（熟考）。「ナンパ教室」の回に出てくれた男性の過去に会社の子にパワハラやセクハラをやってしまった闇があったっていうところをYOUさんが受け止めて、うまく引き出してくれたのは収録のときに感心したんですよね。

――なるほど～。番組の作りも非常に面白いですよね。人形劇の収録も取材させていただきましたが、本当にワンカットそれぞれを時間をかけて作っていて。通常の作り方ではないですよね。

大古　ああいった作りは初めてですよ。トークは自由に野放しなんですけど、人形劇に作り込むっていう、ぜんぜん違ったベクトルが同居しているんです。人形もやりすぎると作り物っぽく見えちゃうので、そこらへんが難しいところ

です。カット割りも喋るたびにカットを割っていくんですけど、「事前に誰が喋るのか」がわかっているカット割は嫌いなんですよ。それはドキュメンタリーとして見えるように撮っているわけだから、カメラマンの息遣いをわかるようなカットにしたい。やっぱり、そういうカットはどうしても生まれちゃうので、編集するときに見て、アクセントになっていれば入れますし、わかったような感じになっていたら全部変えます。

――テレビにしかできないエンタメの新しいカタチなのかなとも思います。一番最初のパイロット版を見たときはどう思いましたか。

大古 人形劇で「この人憎めないね」ってなってるなって。それをすりガラスとかモザイクでやっちゃうと「悪いやつ」になっちゃう感じになるんですよね。「喋っちゃいけないことを喋らされている」という感じじゃなく、あそこで語る空間が出来ている感じ。

――人形操演さんの力もありますよね。

大古 生きているように見えてきちゃうんですよねえ。

――人形操演の山田さんはリアルタイムに視聴してツイッターなどで反応を見るそうですが、大古さんはリアルタイムでツイッターは見たりしますか。

大古 見ます。ダジャレを込めたところに誰も反応していないと落ち込みますねえ……。

――あははは（笑）。毎回、背景に入っているダジャレは大古さんの意見が反映されているんですか。

大古 僕とディレクターが話し合って決めますね。

――会心のダジャレが反応ないと寂しいものですか。

大古 そうですね。レベル高すぎたかな……とか（笑）。「美容整形」の回でディレクターがすっごい嬉しそうに「こういうの考えたんですよ！」って言うので聞いたら、〝ビヨンセの写真〟と〝池〟。「ビヨンセとイケ」で「ビヨンセイケ」、「びようせいけい」だって言うのでそれは思いつかなかったし、頑張って考えてたからボツにするのもなって採用したら誰もかすりもしなかったんですよねえ（笑）。

――もう番組を見ていると話している内容と人形劇に集中しちゃって、背景まで気が行かないんじゃないですかね！　今回の特集で声を大にしてお伝えしましょう（笑）。

大古 簡単にわかるようなやつだとダメで難しいのもダメ。ギリギリな「わかったあ！」っていうのだとツイッターとかで書きたくなるんでしょうねえ。

――渾身のダジャレを期待しています。毎回、本編の後に流れるアニメパート「『ねほりんぱほりん』人間予報」もキャッチーですよね。

大古 あれは最初に放送したと同時に会社に電話やメールがきて「公共放送が民間企業のパロディをするなんて何事だ！」と言われたりしたんですよ。

――えええ！（笑）。

大古 毎回手探りで、どこまでやっていいのかって思いながらもブレーキを踏まずにやっているんですよね。「NHKの内外から抗議もあると思いますが、頑張ってください」って応援してくださる方もいて嬉しいんですが、抗議がくる番組だと思われてるんだなあって（笑）。さすが視聴者は目が肥えてるなって思いますね。そんな番組だけど楽しんでいただけたら嬉しいです。暖かい目で見てほしいですね。





アナウンサー

石澤典夫インタビュー

番組中に流れる耳当りの良いナレーション。あの美声が番組に説得力を持たせているのは間違いない！ でも、『ねほりんぱほりん』ならではの苦労があるんじゃないですか!? そこのところ根掘り葉掘り聞かせてください！

『ねほりんぱほりん』の「説得力」

――現在、フリーでいらっしゃいますが、石澤さんは元NHKのアナウンサーですよね？

石澤　はい。1976年に入社しましたね。

――NHKに入られたきっかけというのは、なんだったんでしょうか。

石澤　学生時代に舞台の演出家や役者になりたいっていうのがあったんですけど、親に学費を出してもらっているから、勉強もちゃんとやって成績も良くしていかなきゃいけない。なので、親に内緒で芝居をやっていたんですよ。

――大学内の劇団に所属していたんですか。

石澤　文学座の附属演劇研究所ですね。厳しい世界で、役者になれるのはストレートで5年かかるって言われていたんですけど、そんな人はめったにいないんです。それに、新派だとかそういった劇が好きなんですけど、不条理劇がどうしても苦手で、ぜんぜん意味がわからないんですよ（笑）。これはプロになったときに「わからない」「できない」じゃ無理だよなって落ち込んでいきましてね……。ふと気がついたら、まわりの就職試験が終わってて、しかも当時は超氷河期だったんです

よ。何社か放送局を受けたんですけど、何社か落ちてNHKの採用通知がきたんです。なので「まあ、NHKでいいか」って。

――「いいか」って!（笑）。

石澤　当時は、よくわかってないですから（笑）。願書を出したときに第1希望がドラマのディレクター、第2希望がアナウンサーだったんですね。そうしたら、面接官が「ディレクターといってもドラマだけをやっているわけじゃないし、希望通りいくわけじゃないので、アナウンサーの適性試験が午後にあるから受けませんか」って。その一言のおかげで、いまこうやってアナウンサーをやっているんです（笑）。

――やっぱり、お芝居をやっていたことが大きかったんですかね。

石澤　それはどうでしょうね。でも、お芝居では発生練習とかをやってたのは助かりましたよ。人生なんでも無駄がないものです（笑）。

――そこからNHKにおける数々の名番組のナレーションやアナウンスを担当されていかれるのですが、そういった番組と『ねほりんぱほりん』のときでは、やはり表現の仕方や構え方みたいなのは違うのでしょうか。

石澤　基本的には、現役のアナウンサーのときにはこういう仕事は来なかったですね（笑）。この番組が始まったときはNHKに勤めていたのですが、なかなか、こういうのは冒険なんですよ。やっぱり番組のたたずまいっていうのがありますから、NHKのアナウンサーがやる場合にはきっちりと事実関係を伝える。役者さんがやる場合にはエモーショナルなもの。そういった役割分担がありますから、アナウンサーにエモーショナルなものを任せるというのはまだ少ない。でも、『ねほりんぱほりん』を普通にやっても面白くないですよね。山里さんとYOUさん、ゲストとのやりとり、あのBGMを考えたら、こっちもそれなりのテンションでいかないと!

――あのオープニングのテンションもすごいですが、映像はもちろんナレーションもテンポが良いのがすごいなって毎回感心してしまうんです。ドキュメンタリーのようで、トーク番組のようで、ひとつの映像作品を見ているような不思議な感覚になるんですよね。

石澤　短いカットの中に入れ込む情報も内容もあるので、早口でテンションも高く、けっこう力がいるんですよね。オープニングなんて血圧マックスです（笑）。もう身体も前のめりになっちゃって。「ねほりんぱほりん!」って言うときの破裂音の「ぱ」が大事なんで。

――かたや、番組中に現れるご本人の分身であるウシ澤さんは少しテンションが違うというか、NHKのアナウンサーらしいというか。

石澤　ウシ澤さんは事実関係を伝えるニュースの役割があるから、急にトーンが落ち着くんですよね。そういった役割ですよね。

――ひとつの番組の中で、とても振り幅が大きいんですね。

石澤　そう。だからやっていて楽しいんですよ。こういったチャレンジをさせてもらったのはNHKBSの『週刊手塚治虫』（2009年）っていう番組でスタジオMCをやったときに、紹介VTRでいくつかのアニメーションをひとりで演じるっていうのがあったんです。「ちょっとやってもらってもいいですか」っていうノリだったんですが、楽しくてね。「あ、これやりたいな」って。劇団に入っていたから、こういう仕事もやってみたいと思っていま

したし。

――ちょっと嬉しかった。

石澤　うん（笑）。それで、チャレンジしていろんなことをやっているうちに『2355』っていう番組を担当することになるんです。1日のおしまいの5分間をいろんな形で振り替えりながら明日へつなげていくカレンダー的な番組なんですよ。その中で日めくりアニメっていうのがあって、そこに出てくる登場人物をひとりで何役もやるんですけど、これが面白い（笑）。

――あははは（笑）。

石澤　アニメを作っているのは20代くらいの若い人なんだけど、その人たちより僕のほうが大胆というか「これ、この後に一言加えると面白いよ」って言うんだけど、「いや、そこではいいです」って言われたりして（笑）。今回の『ねほりんぱほりん』も、そういうところを見ていたんじゃないのかな。本当に、番組のスタッフに感謝ですね。

――そういった役割分担や演じるというような部分を面白いと感じるのはお芝居をやっていたのが大きいんですかね。

石澤　でも、考えたら、朗読と同じなんですよ。パワフルだったり、しっとりだったりっていうのは特別なことをしているわけじゃなくて地の文も読んで登場人物のセリフを全部ひとりでやっていると思えば、なんの不思議もないんです。ひとつあるのは、チャレンジする機会が増えて、幅が広がったかなって。楽しくてしょうがないですもん（笑）。



――自由にやれてるぞ！　みたいな（笑）。

石澤　収録日の前日に台本をもらうんだけど、台本もらったら楽しくてね。こういうふうにやろうかなとか、スタジオいくまでが楽しみですよね。

――やはり、『ねほりんぱほりん』はアナウンサー生活の中でも特殊なんですかね。

石澤　特殊も特殊。アナウンサー生活最後の時期に巡り合った仕事ですから、もう怖いもんないぞ！　みたいな（笑）。僕の中では違和感ないんだけどね。アナウンス室の若い人にも「面白いですねー！」って言ってもらえて。

――特殊だからこそやりづらさを感じるときとかはないんですか。

石澤　そこはあまりないんですよ。プロデューサーの大古さんをはじめ、スタッフの人たちが「もう、良いように変えてください」「わからないところは聞いてください」「言いやすい言葉にしてください」って言ってくれてね。非常にやりやすいです。

――なるほど。

石澤　やりづらさというよりは、放送時間が短い番組ですから、ナレーションがこの映像に何秒入るとかそう

いうことを台本に書き込んで、合わせるように気をつけています。そうすると丁寧にカットされた映像の合間にナレーションが入って、番組のキレが良くなる。それがきれいにいったときは本当に気持ちいいんですよ。とにかくパワフルな番組ですから……疲れますよ（笑）。気持ちいいですけどね。

――毎回、オンエアーはリアルタイム視聴しますか。

石澤　半々ですね。録画のときもありますが、子供たちも楽しみにしていて（笑）。評判いいですね。ウシ澤も「似ている」って。

――あははは（笑）。これまでで一番印象に残っているテーマはなんでしょうか。

石澤　毎回、驚きですよねえ。ナンパを勉強しているおじさんだとか、うちはもう子供が育ちましたけど、子育てのさなかに「パパ活女子」見ちゃったら、心穏やかじゃないですよね。ウシ澤さんも怒ってたと思いますよ（笑）。

――毎回、カルチャーショックを受けるような。

石澤　本当に。キラキラ女子もね。「寂しくないかい?」って思っちゃう。でも、デコレーションとしては面白おかしく会話をやっていますけど、ベースはEテレの青少年番組ですからね。そこの趣旨をきっちりと山里さんとYOUさんという極めて優れたおふたりが聞き出しているんですよね。ゲストの方も、あのおふたりだから話をしてくれている部分もあるんだと思います。それが実に良いですよね。



――そうですね。

石澤　なかなか表に出ないけど、知っておかなきゃいけない事実とか、そういったものをたくさんのディレクターたちが、根掘り葉掘り探しているんです。そこから見えてくる時代というものがあると思うので、そこを一緒に体験してもらえたら良いなって思いますね。

――『ねほりんぱほりん』を10年後の若い子たちが見返して「こんな時代だったんだ」とか思ったら面白いですよね。時代の断層を見る感じで。

石澤　そうですね。世の中のきっちりと見つめなきゃいけないところにスポットを当て、それをどうデコレーションして受け取ってもらうかっていうのが勝負ですから、スタッフのみんなは頭が下がるくらい知恵を出し合っていますよ。

――これからも番組はもちろん、石澤さんのナレーションが本当に楽しみです！　もう、フリーですしシブいお声ですから、もしアニメ出演のオファーが来たら興味ありますか。

石澤　いいですね！　悪役やってみたいんですよ。もう、怖いもんナシですから！






YOSHIDA
VIEW

『FF XIV』を創り直した男。吉田直樹2万字インタビュー

日本を代表するRPG『ファイナルファンタジー』シリーズ。その14作目にあたる『ファイナルファンタジー XIV』はゲーム史上まれに見る紆余曲折のあるタイトルだった。2010年に大規模オンラインRPG（以下、MMORPG）としてサービスを開始するも不備不全が多く、プレイヤーからクレームが殺到。なんと開発体制が一新され、開発を根本から「やり直す」ということになったのだ。その再生請負人になったのが吉田直樹。彼は『旧ファイナルファンタジー XIV』に「メテオで世界が終焉を迎える」というエンディングを用意して、現実の「創り直し」をゲームのストーリーに組み込む。そして『ファイナルファンタジー XIV』を新生するという離れ業を成し遂げた。いまや『ファイナルファンタジー XIV』は累計登録アカウント数1000万人※を超えるという世界最大規模のMMORPGになっている。はたしてそんな偉業を成し遂げた彼の正体とは？ その半生をうかがった。

文＝志田英邦　写真＝松崎浩之

N A O K I
I N T E R

※2017年8月時点。日本・北米・欧州・中国・韓国の5リージョンの累計アカウント数。フリートライアル版のアカウントを含む。

幼馴染から借りたカセットが人生を変えた

――「CONTINUE」という雑誌が、7年ぶりに復活することになりまして……。

吉田　はい。「CONTINUE」、知ってます！

――ええ！　ご存知なんですか！

吉田　そりゃもう、きっちり読んでましたから。ご依頼いただいて光栄です（笑）。

――ありがとうございます！　今回はタイトルが復活を遂げるという点においても、ぜひ吉田さんにお話をお聞きしたく思っております！　よろしくお願い致します！

吉田　よろしくお願いします。

――吉田さんにとって、ビデオゲームとの出会いはいつ頃ですか？

吉田　最初にビデオゲームに出会ったのは、アーケードゲームです。僕が小学校低学年の頃は、サラリーマンのみなさんがゲームセンターでテーブル筐体の上に100円玉を積んで『スペースインベーダー』に夢中になっていた時代。両親と温泉に出かけたときにアーケード筐体が置いてあった、というのが最初の記憶ですね。次に鮮烈に覚えているのがファミリーコンピュータ（以下、ファミコン）の『マリオブラザーズ』。当時、家の向かいに住んでいた同い年の友だちが、突然「俺は新しい遊びを手に入れた！」と言うんです。なにかと思って遊びに行ったら、ファミコンと『マリオブラザーズ』があって。たしかに、テレビの中の映像を動かせることが衝撃的だったし、ひとりで遊んでいるときとふたりで同時プレイしているときでは、ゲームのルールはまったく同じなのに、遊び方が異なるというのもとても驚きでした。ふたりでプレイしているときは、スコア争いをしても良いし、面クリアのための協力をしてもいい。POW（パワー）ブロックを使えば一発逆転もできる。とにかく「たしかに新しい遊びだ！」と。「テレビゲームってすげえ！」と思って、漠然と「俺も将来はこれを作る人間になるんだ！」と。ウチはあまり裕福な家庭ではなかったんですが、両親に頼み込んで家庭用品量販店にひっそりと置いてあったファミコンを買ってもらいました。まだファミコンブームは来ていない時期ですね。

――そのころから「ゲームデザイナーになる夢」が！　『マリオブラザーズ』から3年くらいで『ドラゴンクエスト（以下、ドラクエ）』だとかRPGが出始めましたけど、プレイされてました？

吉田　ファミコンブームが来るまでは、小さい頃から教わっていたので親父と『麻雀』をやったり、『ゴルフ』を風速とゲージ位置で飛ばせる場所がドット単位で確定できるので、パズルゲームみたいにやってたり（笑）。『スーパーマリオブラザーズ』が出たあとは僕の中でアクションゲームが全盛になっていたので、正直『ドラクエ』が出たときは冷めた目で見ていました。「自分で操作できないんでしょ？」「誰がプレイしても同じ数値が計算されて返ってくるなんて面白くないじゃん！」って……。ところが『ドラクエ』が発売された年の夏休みに幼馴染が全然外に出なくなったんです。聞いたら、家でずっと『ドラクエ』をやっていると。それで一度プレイをさせてもらうことにしたんです。当時はセーブデータという概念がなかったので、人のプレイ途中でも新しくプレイを始めることができたんですね。そうしたらハマっちゃいましてね……。あんなに否定的な態度をしていたのに、一度プレイしたら止められなくなっち

やって。結局そのまま『ドラクエ』は借りっぱなしになり、その幼馴染とはいまでもその話で盛り上がりますけど、ホント申し訳なかったです（笑）。

――『ドラクエ』のどこにハマったんですか？

吉田　たしかに数値そのものは乱数があるとはいえ、基本的に誰がやっても計算は同じ。でも、プレイの手順を自分で考えられる。モンスターを眠らせてから攻撃するとか、薬草をどれだけ持ち歩いて、いつ使うかとか。あとプレイしているうちに「山を歩くと、どの敵とエンカウントする率が高いぞ」とか「橋を渡るとモンスターが強くなるぞ」とか、だんだんルールが見えてくる。数値で管理されているのに、ストーリーや世界観があることが伝わってきて。母親の影響もあって海外もののミステリ小説を読み漁っていたので、物語にも興味があった時期だったのが『ドラクエ』にハマった理由のひとつですね。

――初めての「借りパク」が、吉田さんの将来に影響を与えたわけですね。

吉田　幼馴染とはいまだに仲は良いし、面と向かって「借りパクだろあれ！」って言ってこない素晴らしい友人です……。

――お母様の話がありましたけど、小説がお好きなんですか？

吉田　母親も父親も小説が好きな家庭でした。特に母親が海外の……アガサ・クリスティーからガストン・ルルーなどなど、古今東西のミステリ小説を読んでいました。若いころの母親が集めた小説とか、図書館に家族で行って、それぞれが2時間くらいそこで読んだり、借りたりして。当時、本はめちゃくちゃ読みました。僕が理屈っぽいのは、明らかに母親とミステリ小説のせいです。

――最初にPCを手に入れたのはいつごろなんですか。

吉田　ちょうどそのころですね。小学5年生のころかな。母方の伯父さんが、買ったけど全然使っていないからあげようか、とPC-6001をくれたんです。それでBASICでプログラムを始めました。その影響も大きかったです。結局プログラムがすべてであり、最後は0と1の集合でできていることとか、当時はまだドットを打つ代わりに外字の記号でグラフィックを描いていました。カセットテープにプログラムやデータをセーブしていた時代ですね。

――そのプログラムへの興味はその後も続いたんでしょうか？

吉田　うーん、すみません、中学生のころは完全に荒れていたので……（苦笑）。ゲームは相変わらず好きでしたけど、プログラムに関しては根拠のない自信だけが残っていた時期でした。「いずれゲームを作る！」という目標だけは変わらなかったのですが、中学生のころは見た目も行動もよろしくない学生で（笑）。ただ、家に帰ると『ドラクエ』と『ファイナルファンタジー（以下、FF）』の影響で、『指輪物語』を読んでいるという。友だちにバレると恥ずかしいので、陰でひっそり小説を読んでいた、変わった子だったと思います。

――外では……ワルだったんですね。

吉田　いわゆる当時の不良というやつです。僕の世代は、僕に限らず割と周りもみんな、めちゃくちゃだったと思うんですが……。

――その後、進学した高校（函館稜北高校）はいわゆる良い高校だったんじゃないですか？

吉田　高校進学を考えていたときに先生に焚き付けられまして。僕が「共学へ行きたい」と言ったら、「お前みたいな頭で高校なんて選べると思うなよ」と言われて。「な

におう！」と思って、あとは7ヶ月間ひたすら入学試験のヤマを張って、無事に志望校に入れました（笑）。

――ヤマを張って!?（笑）

吉田　過去問題から傾向やパターンを分析して、ヤマを張った個所を丸暗記です。やっぱり試験も人が作っているので、どうしてもパターンが出ます。でも、入学してみたら学校の雰囲気がピンクだったんです。みんなとても楽しそうで。クラスに46人いたんですが、僕ともうひとりくらいだけが雰囲気がおかしくて。結局、3ヶ月後くらいには不良を卒業して、僕も学校生活を楽しむ方へ切り替えました。やっぱり勉強は全然しなくて、スポーツと麻雀ばかりしていましたけど。

――麻雀は強かったんですか？

吉田　たぶん、いまだにそれなりには……。うち（スクウェア・エニックス）の会長（福嶋康博氏）と打って勝ち逃げ中です。

――す、すごいですね（笑）。当時の夢はあったんでしょうか？

吉田　具体的には何もありませんでした。いつかゲームを作りたいとは思っていましたが、スポーツが好きでずっとサッカーとバスケに明け暮れた高校時代でした。それもあって、体育教師になろうかなと考えたことがありましたが、「え？ 体育の先生でも勉強必要なの？」と諦めました（苦笑）。

――スポーツは何がお得意だったんですか。

吉田　小学校では陸上をしていて、道南の陸上競技大会に記録がまだ残っているかもしれません。ソフトボールも市の大会で優勝していますし、高校時代はサッカーがモテると聞いて、サッカーをやっていました。高校時代のサッカー部のマネージャーが、同じ小学校だった同級生で、めちゃくちゃ可愛くて。バスケと迷っていたのですがそれが決め手で……（笑）。でも、自分に合っているなと思ったスポーツはバスケでした。友だちと3on3をやって、以来、最近までずっとバスケをやってます。

――ゲーム開発者になってからもバスケを続けているんですか？

吉田　『ファイナルファンタジーXIV』（以下、FFXIV）に関わるまではかなり頻繁にやっていました。スクエニ社内に僕が作ったサークルがあります。当時はほとんど『ドラクエ』チームのメンバーで、運動不足解消が目的だったことから、トラベリングは5歩までオッケー、人に触ったらファールというルールでカジュアルにしていました。とにかく準備運動だけはしっかりやって、あとはひたすらゲームというスタイルで月2回、10年続いていますね。僕と齊藤さん（齊藤陽介氏。『ドラゴンクエストXI』『ドラゴンクエストX』プロデューサー）がいま一番参加できていないです。

立て直したい！と入社したハドソン時代

――吉田さんのゲーム開発者としての経歴は、当時北海道に本社があったハドソンから始まります。どういう経緯でハドソンに入社したんですか？

吉田　高校を卒業するとき、大学に行きたかったんですが、4年制大学に行くお金がないのでプログラムの専門学校に行くことになりました。祖母が貯めてくれていたお金に助けてもらったんですが、そこでCOBOL、FORTRAN、アセンブラなどとにかくプログラムは言語問わず覚えて、とりあえず国家資格も取りました。でも、僕はどうしてもプログラムを心底好きにはなりきれなくて……とにかくデバック

が嫌いで（苦笑）。コンパイルしたときに予測エラーを出せるなら、コンピュータ側で直してくれよ！　と思っちゃう。あともうひとつは、いつか物書きになりたいという気持ちが強くて、『ドラクエ』や『FF』のように自分の考えたストーリーを、自分のゲームで遊んでほしいという気持ちがあったんです。それでちょっとだけハドソンのスクールに通って、ハドソンの現場の研修を受けたんです。そのときに、プログラムが組める企画として雇ってもらいました。

――小学校以来の夢が叶ったわけですね。

吉田　うーん。夢が叶ったというよりも、「自分はそういう仕事に就ける」と勝手に思い込んでいたので、よくわからないです。しかも、当時のゲーム業界は世間で言う「ドロップアウト組」が多く、学歴や頭の良し悪しで入る業界じゃなかったんです。ゲームが三度の飯よりも好きで、好きだからこそ、ただ遊ぶだけじゃなくて、どうやって動いているのかに興味がある人が集まっていた。本質的には、いまでもそういう業界だと僕は思っています。

――当時のハドソンはどんな状況だったんですか？

吉田　色々と陰りが出てきた時期だったと感じていました。僕は入社面接で志望動機を聞かれたときに「僕が知っているハドソンと違ってきていると感じているので、僕が立て直したいです！」と言っちゃって。普通なら落とされますよね（笑）。ところが、「馬鹿だなーお前。でも嫌いじゃないわ」と言われて採用していただいたという……。僕が好きだったハドソンはファミコンで『スターフォース』や『ボンバーマン』『チャレンジャー』などを作っているころで、任天堂には作れないものにチャレンジする会社だった。あのころは発想もプログラムもドットもすばらしくて、ソフトの開発機材もハドソン製ばかりだった。でも、僕が入社したころは、作っている人たちが遊びたいゲームを作っていないのかも？　という印象が強かったんです。しかし、ゲーム業界も、ビジネスと面白さを両立させなければいけない時期に差し掛かっていたので、実は当然でもあるのですが、まだそれを思い知る前でした。

――お仕事をし始めての感触はどうだったんですか？

吉田　どんな仕事でも楽しかったです！　あんなに楽しい時期はなかったんじゃないかなと思います。ハドソンのスクールに少しだけいたので、先輩の中にはすでに僕のことを知ってくれている方もいましたし、生意気なヤツが入ってきたと身構えていた先輩もいました（笑）。研修として開発現場に入った初日に、「どんな仕事をしたい？」と聞かれたので、僕が「テキストを書きたいです」と言ったら、当時開発中だった『天外魔境Ⅲ』のシナリオをドーンと渡されて。「明日までな」と。もう必死になって、全部読んで。メモを取って、感想をまとめて。こうしたほうがいいんじゃないか？　と提案を作って。翌日、先輩に提出したんです。そうしたら「明日からお前、村人のテキスト書け」って。その後、僕はすべての町の村人に関わるテキストを担当して。気が付いたらサブイベントも担当させてもらうようになり、その数も増えていき、イベントのスクリプトも僕が組んでいました。なんでもやりました。本当に楽しかったです。

――ひょっとして、その『天外魔境Ⅲ』ってPCエンジン用（SUPER CD-ROM²、アーケードカード専用に変遷）からPC-FX用に変遷して、最終的に発売中止になった幻のタイトルですよね？

吉田　そうです。75%ぐらいまでできていて、いまでも開発デモディスクをPC−FXに入れれば動きます（笑）。後年に発売された『天外魔境Ⅲ』は当時開発していたものとは別の内容です。あの開発中止のいざこざには、めちゃくちゃがっかりしました。待っているお客さんがいるのに、誰もそれを考えなかったのが、とても残念で何度も抗議したのです。『天外魔境』シリーズは、当時四大RPGのひとつと言われていたんです。ストーリーと体験が一致したリッチなRPGは滅多になかったのに。本当にもったいないといまでも感じます。

——それが吉田さんの最初に参加した大きなゲームだったんですね。

吉田　それ以前はデバッグや調整で参加していますが、僕自身が初めて開発者として仕事をした、と言えるのはこれだと思います。僕の最初に関わったゲームは世には出ませんでした。でも、やった仕事は自分が一番覚えているし、当時いっしょに作っていた人たちの記憶やデータに僕の仕事は残っています。僕が一生懸命やっていたことを見てくれる人たちがたくさんいてくれました。吉田がやるなら手伝うよと言ってくれる先輩もいてくださり、出会いにはとても恵まれたと思います。次はディレクターが不在になってちょっと壊れかけているゲームを担当することになるのですが（笑）。入社1年目でディレクターだったので、やっかまれたこともありましたが、とにかく暴れて、とにかく楽しかった記憶の方が強いです。

——吉田さんはそのころから「ピンチな企画の復活請負人」みたいなところがあったんですね？「男を見せて仕事を進める」みたいな。

吉田　仕事をしてお金をもらう、ということがプロなんだと考えていたので、誰もが嫌そうにしているプロジェクトだと、じゃあ自分が……みたいなところはあるかもしれません。でも、そういうところは母親の影響が大きいと思います。うちの母親は日本でも屈指の保険のセールスウーマンで、何度も社長賞を取っている人でした。当時日本でふたりしか持ってない資格も持っていて、どんなに営業で疲れて家に帰ってきても、夜中に枕元の電灯を点けて勉強をしている人だったんです。僕は母親に口うるさく言われるのがすごく苦手で、当時はよくわかっていなかったのですが、自分が仕事をするようになって母親の偉大さがよくわかりました。給料は人が嫌がる仕事をやるからもらえる。ゲームだって同じこと。僕は自分が担当するタイトルを選り好みしたことがあまりなくて、選ぶときはなるべく面倒臭そうで面白そうなタイトルを選んでいました。特に当時のハドソンは新しいものを作りたいという派閥と、稼がなくちゃいけないという派閥がありました。「半期で24万本売れるタイトルを作ってほしい」など、かなり利益については具体目標が出たりもしました。24万本と言われたら、40万本売れるタイトルにしてやろう、という感じで、僕なりに挑戦しながら開発に取り組んでいた時期です。当時の先輩たちの一部は「ゲームクリエイター」なんて呼ばれて、もてはやされていましたが、会社には来ないし、雑誌で好き勝手なことを言ってるし……現場は割と殺伐としていたかもしれません（笑）。

——なるほど（笑）。

吉田　その様子を見ていて、僕は、「もうゲームはひとりでは作れない規模だし、現場に見限られたら終わりだな……」と思っていて、とにかく一生懸命やろうと思っていました。僕は見た目の印象が悪いので「余計に頑張らないと！」と（笑）。

仕事をしながらオンラインゲームに没頭する毎日

――ハドソンに入社後もゲームは遊んでいたんですか？

吉田　はい。家庭用ゲームもですが、特にゲームセンターにもかなり通っていました。以前はシューターだったのですが、『ストリートファイターⅡターボ』を経て『ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE』のときは、会社を辞めるかどうか迷ったくらいで……。会社を辞めて鍛錬しないと勝てないんですもん（笑）。CP基盤もみんなでお金を出し合って買いましたし、『THE KING OF FIGHTERS '94』から『THE KING OF FIGHTERS '97』と『'98』は、大会めぐりをするくらいプレイしていました。そんなある日、雑誌で『ディアブロ』の小さな記事を読んで、これはすごいぞと。描き込みも細かかったし、世界観もUI（ユーザーインターフェイス）も洗練されていて。会社のコアゲーマーの中で話題になり、発売を心待ちにして、当時社内のゲーム好きはみんなプレイしていましたね。あのときは本っ当にみんな仕事してなかったなあ……。

――エッセイ集『吉田の日々赤裸々。』で『ディアブロ』について語っていらっしゃいましたね。社内にchikyu（地球）サーバーを立てていたと。

吉田　ゲーム会社は天国だなあと思いました（笑）。当時としてはいち早くLANでPCがつながっている環境だったので、Battle.netを経由しなくても社内のLANでプレイするメンツがすぐに見つかる。先輩のプログラマーが一台サーバーマシンを立てて、そのサーバーに「chikyu」というキャラ名でゲームを起動。そのPCは24時間空いていたので、ダンジョンのフロアを全部殲滅して、僕は地下5階を荷物置き場と称して床一面にアイテムを並べていたんです。7～8人そうやってゲーム自体を倉庫にしていたわけです。そうしたら、ある日、社内メールがきてそのサブジェクトが、「chikyu消滅のお知らせ」って（笑）。不慮の事故でサーバーのPCがフリーズしてしまい、それですべてが失われてしまったと（笑）。でも、そうやってネットワークゲームをかなりヘヴィにプレイすることで、いろいろなことをいち早く知ることができました。プログラマーの先輩たちと話し合って、プレイヤーがチートすることの意味や、それを防ぐ方法も検討しましたし、とにかく勉強にもなりました。そのあと『ウルティマオンライン（以下、UO）』のβテストが始まって、先輩といっしょに応募したのも自分にとっては大きな経験でした。

――当時オンラインゲームを作ろうとは思わなかったんですか？

吉田　プレイステーションからプレイステーション2に切り替わるころ、PCエンジンの『ダンジョンエクスプローラー』のマルチプレイ版の企画を立てたことがあります。ちょうどPS2の開発機材が届いたので、社内に企画のウェブサイトを立てて人材募集をしたら、結構なスーパーチームになって。3ヶ月半くらいで1ステージを作って、マルチプレイまでできたのですが、あるときスタッフ全員が上司に呼ばれ、開発中止になりました。企画中止の理由は、「ほしいのは、すごい作品じゃなくて、子供だましのおもちゃなんだ」と言われたのです。自分はいままで「子供たちでも真剣に遊べるゲーム」を作ったことはあっても、



「子供だましのおもちゃ」のつもりでゲームを作った覚えはありませんでした。入社のときに「立て直したい」と言った以上、相当の覚悟で頑張ってきたつもりだったのですが、その場で「では辞めます」と言って退職しました。

――その後、『吉田の日々赤裸々。』によると小規模な会社で企画から開発、営業までを担当されていたそうですね。

吉田　後先考えずに辞めてしまったので、それで「さて、東京に出て、チュンソフトかクエストに挑戦しようか！」と思っていました。クエストは松野泰己さんが手掛けた『伝説のオウガバトル』と『タクティクスオウガ』があまりにすごかったので、いつかはお仕事してみたい！　と思っていたのです。「まずは履歴書を……」と思ったくらいで、僕がハドソン入社時からお世話になっていた元役員で、『サラダの国のトマト姫』とか『邪聖剣ネクロマンサー』を作った竹部（隆司）さんから「会社を手伝ってほしい」という話をいただいたんです。そのとき竹部さんが手掛けていたものが、広井王子さんの企画でもありました。『天外魔境』のお仕事では、広井さんにもお世話になったので、必要とされるのであれば、

まずは恩を返そう、と。以来、日々食うや食わざるや、楽しい毎日をおくっていました。「このプレゼンに通らなかったら、来月からみんなの給料がない！」みたいなことも……（笑）

――ハドソンのディレクターで安定した毎日を送っていたのに（笑）。

吉田　出資の話もいろいろあったんですが、堅実な仕事をしようと、各社に持ち込みのゲーム企画を売り歩きながら、開発の仕事があれば自分も現場に入って作るという毎日でした。その裏でずっとMMORPGをプレイする、そんな日々です。

――忙しくてもMMORPGはプレイする、と。

吉田　『UO』のあとに『エバークエスト（以下、EQ）』もプレイしていたのですが、『EQ』はハマりの度合がやばすぎて……先輩が（現実に）帰ってこないんですよ（笑）。ノーラス（『EQ』の舞台）に行ったっきり。ちょうど抱えていた仕事も忙しかったので、そこまでハマらずにいたら、ちょうど『ダーク・エイジ・オブ・キャメロット（DAoC）』のβテストが始まるところだったので、じゃあそっちをやってみようと。結局僕は『DAoC』にハマって、世界一を目指すことになるんですが（笑）

――『ディアブロ』から『DAoC』まで、オンラインゲームにそこまでハマったのは何故だと思いますか？

吉田　『ディアブロ』は『マリオブラザーズ』から受けた衝撃と似たようなところがありました。ルールはひとつですが、4人のプレイヤーが集まると、カオスな状況が生まれる。僕はソーサラーでしたが、『ディアブロ』はフレンドリーファイアが常にONなゲームです。味方を巻き込まないように阿吽の呼吸で、ウォーリアーが殴っているのと違う方向からFireballを打たないといけない。ほかのプレイヤーの性格に合わせて、プレイをしていく面白さがありました。あと、アイテムへの物欲です。最初からほしくなるだろうというアイテムを想定して、ゲームが作り込まれている。神だと思いました。しかも、チーター対策に最上級のパラメーターはプログラム的に生まれなくしてあるとか、天才の仕事だと思いました。『UO』はそもそもひとつのゲーム（シャード）の中に3000人が存在できるなんて……そんなバカな！という技術力に舌を巻きました。しかも、プレイヤーとして世界に入ると、本当に何をしてもいい。自由なんです。ブリタニア（『UO』の舞台）で僕が最初に会ったプレイヤーはPK（プレイヤーキラー）だったのですが、そのPKに「お前のようなNewbie（初心者）が生き残るには、不毛な西の土地に行け！」と言われたんです。ああ、この人、実は優しいんだなと。ロールプレイとしてPKをしているけど、このゲームを遊ぶ同志は失いたくないんだなという本音が見えて。じゃあ、このPKを倒せるくらい強くなろうと思ったんです。あと、道に落ちている宝箱があって、「『UO』では宝箱がポップする（自動で出現する／湧く）ことがあるんだ」と思って、あわてて取りに行ったらトラップボックスで、僕のキャラは爆発して死亡。その後、隠れていた灰色のローブを着たプレイヤーが現れて、僕のアイテムを奪っていく……なんてすごいプレイヤーの発想と、それが実現できるシステム設計なんだろう、と。そういう「パーツはすべて用意されている、プレイヤーがルールやモラル、遊び方を勝手に考えて良い」という作り方がすごいなと感嘆しました。プレイヤーとORIGIN（『UO』の開発・運営元）の戦い。プレイヤーがあまりに高度なプレイをすると、

ORIGIN側が修正を入れて、プレイヤーはまたその抜け道を見つけるという、おかしな話ですが、この競争が最高に面白かったです。そういう楽しさをたくさん味わって『DAoC』にたどり着いたんです。

――そして吉田さんは会社にMMORPG専用のPCを持ち込むことになると。

吉田　はい。当時は家に帰るとテレホーダイ（NTTがサービスしていた定額通信サービス）の癖が残ってしまって、午後11時から『DAoC』をプレイしていたんですが、その時間に僕が家にたどり着かないと、仲間のメンバーが僕のパーティスロットだけを空けてずーっと待っている状態になっていたんです。当時からとにかく仕事が好きだったので、延々会社にいてなかなか家に帰ることもしなかった。それを見るに見かねた社長が「個人PCを組むんだったら、会社で使用している回線と別の回線を使っていいよ」と言ってくれたんです。それが本当にありがたくて。僕は仕事をしながら、『DAoC』に24時間ログインしっぱなしにすることができるようになりました。当時はデスクでタバコを吸えた時代だったので、トイレと会議以外は席を立たない（笑）。

そしてスクウェア・エニックスへ 堀井雄二さんとの出会い

――スクウェア・エニックスに転職したのは何がきっかけだったんですか？

吉田　当時の仕事のクライアントがエニックスで、その仕事をしている最中にスクウェアとエニックスが合併しました。その仕事が終わったあと、次の仕事を取るための企画持ち込み営業で東京に出たとき、現在の『ドラゴンクエストX』や『XI』のプロデューサーである齊藤さんから連絡があって、「東京にいるなら、新宿のスクウェア・エニックスに寄れないか？」と。会議室に入ったら、ホワイトボードに『ドラゴンクエストオンライン』と書いて、その下に組織図を書き、そこに「吉田」と。「そういうことだから」と言われたんです（笑）。「『ドラゴンクエストオンライン（のちの『ドラゴンクエストX』）』をやる気はないか？」と。それで相当悩みました。前職のころからお世話になっている竹部さんにすごく恩を感じていましたし、いまこの会社を離れるのはどうなんだろう、と。悩みに悩んで、正直に社長の竹部さんに相談したら「うーん、厳しくはなるけど、吉田は東京に行った方がいいと思うな」と、僕のことを最優先で考えてくださる方でした。「でも、その代わり条件はふたつ、どうせ入社するなら役員を目指せ。あと、仕事くれ」って（笑）。それでスクウェア・エニックスで仕事をする決断をしました。入社後1年半で、『ドラゴンクエスト モンスターバトルロード（以下、ドラクエMB）』シリーズを、僕が企画とゲームデザインをして会社承認を取り、ディレクターとして竹部さんの会社で開発を行い、大ヒットさせることができました。まずは約束のひとつめは果たせたかなと。

――それで義理を果たして、『ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族 オンライン（以下、ドラクエX）』の開発へ向かったわけですね。

吉田　いいえ、『ドラクエMB』の企画開始よりも前に『ドラクエX』の開発がスタートしていて、僕はふたつのタイトルを並行して開発していたのです。『ドラクエ』の開発に参加できることは本当に幸せで、ましてや『ドラクエ』を作っていた堀井雄二さんとご一緒できることが、なによりも

嬉しかったです。初めて堀井さんにお会いしたのは、『ドラクエX』の企画合宿をすることになったときでした。集合時間よりも早く合宿先のホテルに行ったら、堀井さんも早めにいらしていて。緊張しながらも、とにかく挨拶をしておこうと思って、お声がけをしたんです。それが初対面でした。そのときに『ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君』を作っていた日野晃博さん（レベルファイブ）もいらしていて。日野さんとも初対面を果たしました。

――堀井さんとご一緒されていかがでしたか？

吉田　『ドラクエ』のスタッフの中で、堀井さんご自身が、最も自由にゲームを考えていらっしゃると思います。『ドラクエX』や『ドラクエⅨ』の企画中、堀井さんが「列車を出したい」とおっしゃったんです。それに対して、割と反対の雰囲気があり、「ドラクエの中世ゴシックファンタジーで列車はさすがに……」って。堀井さんに「その列車の動力はなんですか？」とお聞きしたら、堀井さんは「不思議なチカラかな」と。「吉田くん、キラーマシンは何で動いているの？」と逆に聞かれて……「あ、なるほどキラーマシンが動いている世界なら、列車が走っていてもおかしくないのか……」と。僕らは僕らの中にある『ドラクエ』を再現しようとしていたんです。でも、堀井さんはあれほどのタイトルを作られていながらも、現状に留まろうとはしていない。インターフェイスの打ち合わせをしているときも、堀井さんに「ボタンを押すと、リストがソート（並べ替え）されて便利なんです」と言うと、「でも最初がわかりづらくない？」と指摘されるんです。こちらが「最初はわかりづらいけど、使っているうちに便利になります」と言うと、「人は最初にわからなかったら、使わない。やめちゃうかもしれない」「僕は便利さよりも、わかりやすさを取りたい」とおっしゃったんです。これが『FF』と『ドラクエ』の違いなんだろうなと。万人がスムーズに最後まで遊べる『ドラクエ』と、遊び込むと深みやチャレンジがある分、複雑さも伴う『FF』の違いだと感じました。堀井さんの考え方は、ものすごく勉強になりましたし、いまだに忘れられない出来事です。その後に開発する『ドラクエMB』はボタンがふたつしかないんです。プロデューサーから「『ムシキング』がボタン3つだから、『ドラクエMB』はふたつで面白いゲームにして！（笑）」とのオーダーでしたが、堀井さんに「よくできるよ」とほめていただけたのが、大切な思い出です。一昨年くらいに堀井さんとお話ししていて、「僕は堀井さんの言葉に感銘を受けたんです」とお礼を言ったら、「あれ、そんなこと言ったっけ？　覚えてないよ（笑）」と。でも、堀井さんにとっては、そのくらい当たり前のことだったんだなと、改めてその凄さを思い知りました。

『旧FFⅩⅣ』の大ピンチから『新生FFⅩⅣ』の誕生へ

――『ドラクエX』を手掛けたあとは、どうしようとお考えだったんですか？

吉田　『ドラクエX』の開発はかなり長期になったのですが、やっとのことでα版まで漕ぎつけたんです。当時、僕はWii版の『ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー』を並行で抱えていたので、開発チームのいる札幌に出張していたんですが、帰ってきたら社長と副社長に呼ばれて。「『ドラクエX』はもう目途がついてきたし、0からオリジナルのゲームを

作ってほしい」と。しかし、ゲームの開発を自ら途中で降りたことはないですし、まあそうはならないだろうと、「業務命令ならやります」と言っていたら本当にそうなって……ということで新規のタイトル開発の準備を始めました(笑)。吉田明彦さん(グラフィックデザイナー)に『FFXIV』が落ち着いたら、こっちに合流してほしいとお願いして。1年ぐらい進めていました。そうしたら『FFXIV』が大変なことになっていき……。

――そもそも新規タイトル開発中の吉田さんが、『FFXIV』に関わることになったのはなぜだったんですか?

吉田　当時の『FFXIV』プロデューサー・田中弘道さんから『旧FFXIV』のUIとバトルを立て直したい、ということで、当時僕のチームにいた皆川(裕史)と、高井(浩)に見てもらいたいと連絡をいただきました。「とりあえず3ヶ月」という条件だったことと、『FFXIV』は『FF』シリーズのナンバリングタイトルですから、「皆川さん、高井さん、行って来てください!」と。そのころ同時期に、当時テクノロジー推進部にいた橋本(善久)さんも、社命で『FFXIV』の調査をしていたんです。その日以降、高井、皆川、橋本が、22時くらいになると僕のところにやってきて、「問題点を整理したい」と。会議室のホワイトボードに問題点が列挙されていくのを、最初のうち僕は見ていただけだったのですが、そのときに音頭を取っていた橋本が、「で、吉田さんどう思います?」と振ってくる。「オンラインゲームのプレイヤーであり、ゲームデザイナーでもある吉田さんから、僕らに調査の指示を出してほしい」と。じゃあ、UIの操作性もさることながら、そもそも入力が遅延するなら、何が原因でそうなっているのか。クライアント側の処理なのか、単にサーバ処理に問題があるのか、切り分けが必要です。また、バトルなら、そもそもどんなバトルを目指しているのか、それとの相違はどこにあるのか、などなど……。「了解!」となって、翌朝から、またみんなが調査に向かい、深夜になるとまた集まって……。

――事件は夜の会議室で起きている!

吉田　大体一週間くらいで、「これはちょっと、ただ事じゃないな……」と。20年近くゲームを作ってきたメンバーばかりですから、誰かがひとり参加したくらいで立て直せるようなものではないことがわかったわけです。誰かが社長に、「全社を挙げて取り組まないとまずい」と、直談判をするべきだという話になって、皆川と高井は「俺らじゃ説明ができない」と言うので、なぜか僕が話をしに行くことになりました。その1ヶ月後に正式に「なんとかしてほしい」という辞令が下ったわけです。

――当時の社長は和田洋一さん。当時、和田さんとやり取りはあったんですか?

吉田　ありましたよ、もちろん。社員の中でもかなり話していたほうだと思います。『ドラクエMB』を立ち上げたとき、僕はまだ契約社員でしたが、そういうことに分け隔てなく、「面白い企画だからやろう!」と言ってくださる人でもありました。和田さんには、その後も色々な機会で、直接意見を言っていたので、『旧FFXIV』のときは、和田さんもストレートに話をしてくれましたし、僕の意見も聞いていただけました。

――『旧FFXIV』の田中弘道プロデューサーとはどんな話をしましたか。結果的に、田中さんのお仕事を吉田さんが引き継ぐことになりましたが……。

吉田　弘道さんには、スクウェア・エニックス入社前から、個人的にすごくお世話に



なっていました。入社前にやっていた仕事で、弘道さんは僕のゲームをすごく面白いと言ってくれて、親身になって応援してくださいました。スクエニ社内に声をかけて、技術協力の段取りまでしていただいたり……。だから、僕は『旧FFXIV』がトラブルになったときに、弘道さんがネットで罵声を浴びせられているのに耐えられなかった。これは僕と弘道さんにしかわからない関係だと思いますが、だからこそ私情は挟むべきではないと、弘道さんとはあえてお話をせず、立て直しのベストプランだけを出すことに集中しました。体制変更が決まった翌日に、ふたりで飲みに行き、「あれだけ恩があったのに、すみません」と話したら、笑ってくれて。「変わってないね」と、すごく嬉しそうに言ってくれたんです。『FFXIV 新生エオルゼア』ロンチ直後の東京ゲームショウのときも、ブースに真っ先に来てくださったのは弘道さんでした……。弘道さんには本当に感謝しています。

――スクウェア・エニックス入社前から吉田さんのことを知っている田中さんにとっても、吉田さんは「変わっていない」んですね。

吉田 それはいいことなのか悪いことなのか……（笑）

――次に『新生FFXIV』をロンチするため、『旧FFXIV』を一旦クローズさせたお話をうかがいたいと思います。エオルゼア（『新旧FFXIV』の舞台）にメテオを落として、世界を壊滅させるというアイディアは強烈でしたね。

吉田 『UO』のβテストのときのラストもすごかったんです。GM（ゲームマスター／運営側）が世界のいたるところにモンスターを沸かせて、ゲームの世界がカオスに陥ってしまった。古いオンラインゲームだとβテストの最後に、世界中をカオスにするというイベントは、当時そこまで珍しくもなかったように思います。あと『UO』では毎日おこなわれるメンテナンスのため

のサーバーダウンで、必ず1時間くらいデータの巻き戻りがありました。つまりダウン1時間前くらいは、セーブされないということです。だからサーバーダウンタイムが近づいてくると、プレイヤーが「データが巻き戻る」と思っているため、なんでもやり放題！　というカオスな時間があったのです。たまに巻き戻ってなくて、「なんで今日に限ってセーブされてるんだあああ!!!」とか（笑）。ああいうオンラインゲーム特有の世界が終わる感覚、どうせデータに記録されないから、好きなことをやり放題でやっちまえ、というカオスな体験。あれが自分の中に残っていたんだと思います。

――オンラインゲームのプレイヤーならではの感覚だったんですね。

吉田　世界がバハムートによって破壊し尽され、バッドエンドを迎えたように見える。しかし、その5年後にプレイヤーは現れ、破壊されたはずの世界はなぜか再生されており、その間の記憶はあいまいになっている……新生した世界の謎を光の戦士は追いかけていく。自分がプレイヤーなら、これは面白いな、と。シンプルだけど、世界観として面白い。長年シナリオ志望のディレクターをやってきたけれど、初めて正式にシナリオライターらしい仕事をしたなと思いました（笑）。

――文芸志向の吉田さんらしい展開でもあったわけですね。

吉田　２０１２年なのも良かったです。マヤ暦が終わって、地球が滅ぶという噂があり、テレビの特番を見ていて、これは面白いなと。『ファイナルファンタジー』シリーズにメテオがあって良かったなー！と、思いついたときは、ひとりでニヤニヤしていたと思います（笑）

――ネット上は祭りになりましたよね。

吉田　「ＭＭＯＲＰＧなのに、エンディングがあるぞ！　さあ、みなさん見に来てください！」とプロモーションしたら、最終日は人が多すぎてサーバーがダウンを連発するという……。そもそもサーバーがダメだから『新生』するというのを、僕が忘れてどうするんだ、と（苦笑）。プレイヤーのみなさんから「あれだけ煽っておいて、ログインすらできないとは何事か！」とお叱りを受けてしまいました。申し訳ございませんでした……。

――ＳＮＳが流行り始めたタイミングでもあったと思います。『旧ＦＦXIV』の最後のイベントのスクリーンショットが一気に拡散しましたよね。

吉田　そうですね。僕はもともとオンラインゲーマーでコミュニティに関わってきたし、ネット黎明期からニフティの掲示板を見ていたようなタイプですので、みなさんたちの力を信じていました。面白い展開を真面目にやって、それを面白いと感じてくださった方は、そう言ってくださるだろうと。

――吉田さんは作り手としては一貫して変わらないところがあるんだと思いますが、『新生ＦＦXIV』で明らかに変化したことがありますね。吉田さん自身がスポークスマンになり、「ＦＦXIVプロデューサーレターＬＩＶＥ」などで顔を出してプレイヤーに向かってお話するようになった。

吉田　はい……それは、当時の状況を打破するために、戦略上そうするのがベストだと思ったからです。ここまでになるとは、まったく思っていませんでした（苦笑）。

――ＭＭＯＲＰＧにおいて作り手は世界の神であり、敵でもあるわけですよね。その本人が顔を出すというのはちょっと驚きでした。

吉田　プレイヤーの立場から見たら、ほと

んどのケースでオンラインゲーム開発は敵です。僕がやってきたオンラインゲームの歴史で開発が敵じゃなかったことは……『DAoC』ぐらいかもしれません。運営側がプレイヤーに「無能なプログラマーを解雇しました」みたいなパッチノートを公開したり、プレイヤーと運営側に不思議な一体感があった（笑）。『旧FFXIV』に関して言うと、最初のリリースまで、本当に期待してくれていたお客様が多かったし、『旧FFXIV』のために20万円以上するPCを買った方もたくさんいらっしゃいました。当時、開発と運営に対するヘイトはとてつもなく大きかったと思います。そういう状況である以上、まずは利益よりも信頼回復。もしかすると、この先10年間のブランド維持に関わることだから、とにかく信頼回復こそが至上命題だと考えました。そこで、開発新体制として「これからやろうとしていることは何か」、それを「指揮しているのは誰なのか」をはっきりさせないといけない。相手の顔が見えなければ、信頼も何も生まれない。プレイヤーのみなさんは、何が起きているのかまったくわからない状態だからこそ、こちらから出たほうがいいという判断でした。僕はもともと、「ゲームが面白ければそれがすべて」だと考えているタイプです。2ちゃんねる創設者のひろゆきさんが言っていましたが、「システムがよくできてれば、作ったやつはどうでもいい」んです。「本来サービスとは、作った人間の顔など見えない方が優れている」と。僕もそう思います。今回は『旧FFXIV』と『新生FFXIV』、スクウェア・エニックスの信頼を取り戻すために、ヘイト対象と信頼対象をはっきりさせる必要がありました。それが最大戦術なのであればそうしよう、というのが、「僕が開発のトップです」と顔を出した唯一のシンプルな理由です。

理想のゲームと究極のゲーム

――吉田さんは『ドラクエ』シリーズと『FF』シリーズの両方でディレクター経験がある、とても稀有なゲームデザイナーなわけです。ゲームのプレイヤーとしては『ドラクエ』派、『FF』派、どちらでしたか？

吉田　両方遊んでいました。子供のころは……どちらも『III』が頂点だと思っていました。『ドラクエIII』は作品として完璧でしたし、『FFIII』は遊びとしてすごかった。三部作として考えると、『ドラクエI～III』の三部作は、リアルタイムでプレイしていた僕にとって、完璧すぎて非の打ちどころがないとしか言えない。一方『FFIV～VII』の4作は技術力も、開発スピードも、お話も演出もずば抜けている。そのあたりから僕はゲーム業界にいるので、『VII』以降の『ドラクエ』『FF』ともに必ずプレイしていて、どちらの良し悪しも、たくさん勉強させてもらいました。

――いまの『新生FFXIV』は、吉田さんにとって理想のオンラインゲームになっていますか。それとも理想はまた別にありますか？

吉田　僕の「完全なる趣味でのプレイヤー理想」と『FFXIV』がイコールで結ばれていない部分はあります。やはり『FFXIV』は『ファイナルファンタジー』シリーズのナンバリングタイトルですから、多くの方に遊んでもらうものだと思っていますし、『新生』したからといって、『旧FFXIV』の失敗はなくなるわけではありません。だから「100億円用意したから、採算度外視でも、吉田の好きなオンラインゲームを作って良いぞ」と言われたものとは当然違

います。ただ、いまのシチュエーションでこれ以上のものは作れない、というレベルに近づいてきている感触はあります。開発、運営、宣伝も含めて、この制約下でこれ以上のものを作るのは相当難度が高いと思います。そもそも、こんなチャレンジをする会社は無いと思いますし、そんなチャレンジをこれほど厚く応援してくださるプレイヤーやファンの方たちも世界で類を見ない。奇しくも『ファイナルファンタジー』というフランチャイズが持っている、運と力があればこそだと思います。

――2017年9月23日、24日に開催された『FFXIV』初のオーケストラコンサート「FINAL FANTASY XIV ORCHESTRA CONCERT 2017 ―交響組曲エオルゼアー」で吉田さんは感極まっていましたよね。男泣きを拝見しました。

吉田 あれは……サウンドディレクターの祖堅（正慶）がずるい。急にお父様の話を……祖堅は普段、賑やかしが好きなやつで、自身のプライベートをネタにするのも厭わないタイプですが、あくまで自分自身の話しかネタにしません。まさかステージでお父さんの話をするとは思わなかったのです。もちろん、僕も彼がその想いを胸に秘めていたのは知っていたので、コンサートの前にふたりで飲みに行って「いよいよだね、お父さんも喜んでいるんじゃない？」なんて話をしていたんですが……。しかも、最前列のお客さんが、祖堅の話に同調して号泣しているんですよ。みんなが顔を覆っていて……。祖堅まで感極まるから、そりゃもらい泣きしますよ！ 祖堅のバカ野郎!!（笑）

――アンコールで「そして世界へ」が流れたときも、泣いていらっしゃいましたよね。

吉田 僕も祖堅も客席側で演奏を聴くことができなかったんです。そうしたら最終公演のときに、スタッフが「なんとか1〜2曲だけでも、祖堅と僕に聴かせてあげたい」と通路袖に場所を作ってくれたのです。それで「そして世界へ」を聴けたので す。演奏中は泣かずに我慢できたのですが、演奏後に客席からものすごい拍手とすごい勢いのスタンディングオベーションが広がっていく光景が目に入ってしまって……。それにやられました（笑）。これ以上は耐えられないと思って、すぐにホールから飛び出してしまいました。来場されたお客様は、東京フィルハーモニー交響楽団さん、指揮の栗田博文さん、ミィ・ケット合唱団のみなさんに感動されていたんだと思いますが、僕ら開発陣は客席にいた光の戦士たちに感動させてもらいました。

――それが『新生FFXIV』というゲームの特別なところですよね。数十万人のプレイヤーが同じ世界に暮らしていて、ともに同じ歴史を歩んでいる。それがきっとコンサートのような会場で「生で見えた」んでしょうね。

吉田 こういうことは、普通の人生だとあまりないと思うんです。「ああ、僕は幸せなんだろうな」と思いました。人一倍しんどいことを普段からやっているほうだと思うのですが、やっていて良かったなと、心底そう感じた瞬間です。パッチがリリースされて、サーバーが開いた直後もそうですね。僕の開発管理キャラは、ちょっとだけ早くサーバーに入る権限があるので、少し早くログインして待っていると、プレイヤーのみなさんが次々と現れる……みんながそれぞれの方向に、一目散にスプリントしていくのを見ると、「ああ、みんなが待っていてくれたんだな」とか、「新しいものが始まるときのワクワク感ってこれなんだろうな」と、とてもじんわりきます。深夜帰宅

してからプライベートなキャラクターで自分も参加して、ほかのプレイヤーさんと、あーだこーだ話して、ゲラゲラ笑いながらプレイするのは最高に楽しいです。

――自分が作っているゲームで「ゲラゲラ笑える」というのは最高ですね。吉田さんはプレイヤーと向かい合いながら『新生FFXIV』を作っているんですね。

吉田　いまの大規模なオンラインゲーム、特にMMORPGは、そうじゃないと取り残されていくと思います。世の中にはたくさんのメディアやデバイスがあり、MMORPGというジャンルのゲームには、それらすべてが競合相手です。時間を消費し合うことを課せられているから、時間を奪い合うことになる。スタンドアロンのゲームなら、発売した瞬間、着地した瞬間に価値が決まります。数十時間の体験が最高であれば、瞬間的なのでみなさん時間を消費してくださいます。しかし、MMORPGは長時間プレイすることで、だんだんと価値が見えてくるゲームです。また、MMORPGは人の減少との戦いでもあり、基本的にどこかでピークアウトして、やがて縮小していく運命にあるため、それに抗ってずっと高い競争力を持ち続けていないといけない。僕らがラーメン屋だとしたら、いまどんなラーメンが流行っているのか、どんな味付けが好まれているのかをしっかりと把握して、お客さんの行列を絶やさないようにしないといけない。だから、みなさんの好き嫌いを、一生懸命知る必要もある。頑固一徹なラーメン屋もいいですが、『ファイナルファンタジー』はそうではないはずです。だからこそ、プレイヤーのみなさんと向き合うのは、当たり前のことだと思っています。もう少し日本でMMORPGというラーメン屋が増えると、個人的にはとても嬉しいのですが、7～8年は難しいと思っています。

――『新生FFXIV』に対抗できる規模のMMORPGって、新規タイトルではなかなか出てこないかもしれませんよね。

吉田　ビジネスリスクが高すぎるのが最大要因です。いまはプレイヤーのみなさんの「時間」の価値がどんどん上がっている。先ほどもお話ししましたが、MMORPGはその世界に入って、「世界の中で過ごす時間」に価値があるので、現在の市場におけるお客様の時間価値と釣り合いにくいのです。いまの市場ではインスタントにエキサイトできて、手軽に終えることができる……なにかに自分を合わせるのではなくて、自分に合わせてくれるものに人気が集中しています。だから、「たくさんの人を同時に集める」ということ自体が至難の業なのです。また、仮に新しいMMORPGが出たとしても、『新生FFXIV』のようなUIが異様に発達したゲームと比較されるなど、恐ろしく開発ハードルが高い。たまに開発内の冗談で、「次期新作MMORPGを作るとしたら、プログラマーに泣きついて、UIは全部『FFXIV』を完璧に移植してくれ！　と頼むところからだよね（笑）」と言ってたりしますし……。「でも、その新作の開発期間にも、『FFXIVのUI』はさらに進化していくわけで、追いつけませんね」「うーん、やっぱり作りたくないね（苦笑）」と。

――『FFXIV』を作る前といまで、ゲームへの考え方や作り方が変わったことはありますか？

吉田　開発体制の変更を発表させていただいて、『旧FFXIV』に正式参加して3カ月目くらいに思ったのは、「ああ、自分はこれまで、開発を割とサボってたんだな」ということでした。これまでも死ぬ気で仕事をしていて、やれることをやっていたつも

りだったのですが、どこかで手を抜いていたのかな、と。なにかを言い訳にして、自分は楽をしようとしていた部分があったんだ……という感じでした。『旧ＦＦⅩⅣ』に参加してから、すべての計画を立て、開発と運営チームにすべて説明し、海外支社へ飛んでいき、もう一回全部をやり直すぞ！と宣言して……この辺りまでは、昼夜問わず、ずっとアドレナリンが出ているような感じでした。夜も頭が冴えてしまって、頭の中にある考えを文書化したり、メールで吐き出しておかないと、考えが消化されずに眠れない。全部書き出すと、2、3秒で眠りに落ちる（笑）。どんな事態になっても、全部理路整然と対応できるような、妙な無敵感があったように思います。

――ゾーンに入ったような感覚？

吉田　確かに、言われてみると、スポーツをしていた頃のそういうゾーンのような感じ。集中しすぎていたせいなのか、記憶がところどころ真っ白なところもあります。その頃を振り返ると、「二度とあそこまでの集中した仕事はできないだろうな」とも思います。

――そこまでに自分が高められた理由は何だと思います？

吉田　そこまで自己分析したことがないので、わからないですが……あの瞬間に、僕の中にあった開発経験やプレイヤー経験、コミュニケーション力、向上心など、色々な要素が、偶然恐ろしく噛み合ったのかな、と感じます。プロとしてモノを開発して、しっかり売ることを教わり、自分で考えた企画を売り歩き、お金の重要さも再認識した20代があり、オンラインゲーマーとしてどっぷりとオンラインの知識も身に付きました。30歳になった直後、『ドラクエ』の開発に携わることができ、わかりやすくモノを作る大切さを教わり、子供とご両親が一緒に遊べるゲームを開発と運営をさせてもらいました。そして気が付いたら目の前に『ＦＦ』がある。炎上してはいるけど、「火が消せるなら全部任せる」と言ってもらえている……ＭＭＯＲＰＧを長いことプレイしてきて、一度失敗したＭＭＯＲＰＧが成功へ転ずることは、ゲーム史上前例がないことも誰よりも知っていました。これはもう、勝負するしかない！　寝ている場合じゃねえ！　みたいな（笑）。全部噛みあってフルスイングしたので、同じことはできないと思います。

――奇跡の復活を果たした『新生ＦＦⅩⅣ』に関して、吉田さんはどれくらい先までロードマップを敷いているんですか？

吉田　時期によって多少変わります。『新生ＦＦⅩⅣ』の開発中は、クライアントとサーバーを全部差し替え、そのあとパッチ2.2くらいまでのコンテンツは想定していました。『新生』したあと、「拡張パッケージ」に向けて線を引きなおして精査して……そこからは拡張の前後に差し掛かった辺りで、おおよそ2年を1単位としてロードマップを組みなおしています。

――言える範囲でかまわないんですけど「『新生ＦＦⅩⅣ』の終わり」を考えたことはありますか？

吉田　これまでは続けること、維持することに必死で考えておらず、結局いまもなにも考えていないです。とりあえず現行のメインシナリオの大団円は作ろうと思っていて、そこまでのストーリーはだいたいできてはいます。そのあとは色々な可能性が考えられると思っていて、単発のお話を拡張パッケージとして出しても良いし、完全なるメインシナリオ2を展開しても良いなー、くらいでしょうか（笑）

――『旧ＦＦⅩⅣ』が美しい終わり方をしたように、また面白い終わり方になること

を楽しみにしています。

吉田　いや、あれと同じことは難しいです。メインシナリオの終わりと言いつつ、終わっちゃいけないですし（苦笑）。『ＵＯ』が今年で20周年ですが、これがＭＭＯＲＰＧの歴史の最長でしかない。だから、「綺麗に終わる」という前例はまだほとんどないのです。同時にＭＭＯＲＰＧが、美しく『1』から『2』に引き継いだ前例もありません。『ＵＯ』は発表された『ＵＯ２』はキャンセルになり、『ＥＱ』も完璧に移行はできませんでした。『ＦＦⅪ』と『旧ＦＦⅩⅣ』の関係も、つながっているわけではない。そういう意味で、ＭＭＯＲＰＧの歴史には、ヒットした状態を維持しながら、『2』を作るというチャレンジはまだ残っているなと。それは僕がチャレンジしなくても良いので、『ドラクエⅩ』や『ＦＦⅩⅣ』でＭＭＯＲＰＧの面白さを知ってくれて、その開発に目覚めた人たちが、いずれ達成してほしいと願っています（笑）。Ｃ



吉田直樹
1973年5月1日生まれ、北海道札幌市出身。現在はスクウェア・エニックス執行役員、第5ビジネス・ディビジョン ディビジョン・エグゼクティブ。『ファイナルファンタジーXIV』プロデューサー兼ディレクター。『FFXIV』プレイヤーからは「吉P」の愛称で親しまれている。


GET IT!

25th ANNIVERSARY!



カービィ25周年！

『星のカービィ』がゲームボーイに産まれてから25年。かわいいだけじゃない、
知っているようで知らない現在（いま）から振り返る『カービィ』の歴史と魅力を大特集！

『星のカービィ』シリーズ オリジナルタイトル完全リスト

25周年を迎えた『星のカービィ』シリーズの家庭用歴代オリジナルタイトルをここに！

※アーケード、リメイク、移植作品は掲載しておりません。

1

星のカービィ

（ゲームボーイ／1992年4月27日）

　桜井政博氏の企画及び初ディレクションによる第1作。はじめはハル研究所から『ティンクル★ポポ』として発売が予定されていたが、その後タイトル変更&ブラッシュアップを経て任天堂から発売され、全世界で500万本以上の大ヒット作に化けたのは有名だ。

　とある小さな星の小さな国「プププランド」。そこにデデデ大王が現れて「きらきらぼし」と食べ物を奪ったことを聞いた若者・カービィは、デデデ山へと向かう……。「すって、はいて、空を飛ぶ」シリーズを通じたアクションは1作目で確立。ただし「敵の力をコピーする」はまだない。ホバリングできるので穴に落ちても復帰でき、残機+体力制につき一発死もない。ザコも攻撃もすいこめて初心者にもとてもやさしい。石川淳氏による名曲が流れる（後のシリーズでもアレンジされて登場）ほんわかムードの中、いきなりシューティングが始まったり、最終面はボスラッシュ。高難度のエクストラモードは完全にマニア向けで、これぞ桜井流だ！　（多根清史）





2

星のカービィ 夢の泉の物語

（ファミリーコンピュータ／1993年3月23日）

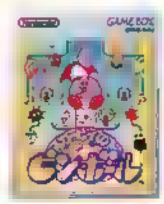
前作の続編。コピー能力の導入やバッテリーバックアップの搭載など単なる続編ではなく、その後に続く意欲作。

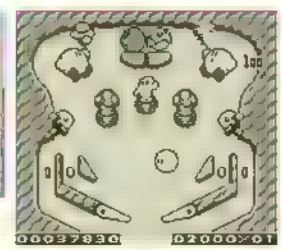


3

カービィのピンボール

（ゲームボーイ
1993年11月27日）





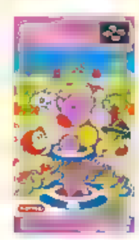
　ピンボールをコンピュータ上で再現するという試みは、ビデオゲームの初期から繰り返し試みられてきた。この「カービィ」はそういう「電化ピンボールの系譜」に連なる由緒正しき作品であって、しかもそれをハル研究所が制作しているのだから、面白くないわけがない。『カービィ』シリーズらしい敷居の低さと、フィーチャーを狙う緊張感、その心地よいバランス。いまだ遊び込める傑作である。（宮昌太朗）

4

カービィボウル

（スーパーファミコン／1994年9月21日）

カービィがボールとなり、ステージを転がり敵を倒しながらクリアを目指す。いまでもファンが多い。



5

星のカービィ2

（ゲームボーイ／1995年3月21日）

正統シリーズとしては3作目となるアクションゲーム。リック、クー、カインの3匹と合体するシステムが追加。



6

カービィのブロックボール

（ゲームボーイ／1995年12月14日）

いわゆるブロック崩しだが、ボールとなったカービィをトゲに当てないように弾くなど独自の面白さがプラス。



7

星のカービィ スーパーデラックス

（スーパーファミコン／1996年3月21日）



　7種類のメインゲーム+2種類のサブゲーム、まさにスーパーデラックスな詰め合わせ。新たに搭載された「ヘルパー」システムはコピーした能力の敵キャラをパートナーにできる上に、ふたりプレイまで楽しめるもの。タイムアタックがアツい『激突！グルメレース』、60の宝箱をコンプリートするやりこみ性が深い『洞窟大作戦』のふたつだけでも息長く遊べる。ミニスーファミ収録版では「セーブデータが消えやすい」悲劇がなくなって良かった……。

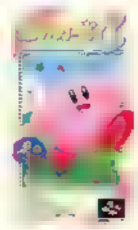
（多根清史）

8
カービィのきらきらきっず
(ゲームボーイ／1997年1月25日)
(スーパーファミコン／1999年6月25日)



同じ種類のブロックを合わせていく落ち物パズル。スーパーファミコン版にはストーリーモードがある。

9
星のカービィ3
(スーパーファミコン／1998年3月27日)



スーパーファミコンジュニアと同日発売となった正統ナンバリングタイトル。水彩画のような淡い色合いが特徴。

10
星のカービィ64
(NINTENDO64／2000年3月24日)



シリーズ初のフル3D作品。コピー能力も2種類のミックスができるほか、基本アクションも進化した。

11
コロコロカービィ
(ゲームボーイカラー／2000年8月23日)



ゲームボーイカラーを右に傾ければ、画面のカービィも右に傾く。ゲームボーイカラーを跳ね上げると画面のカービィもジャンプ！ すげえ楽しい！ コピー能力や一連のアクションはないものの、カートリッジに仕込まれた「傾きセンサー」のおかげで楽しさ倍増。冷静になったら画面が見づらいとか言うのはヤボ。なにしろ、このゲームのカートリッジに対応していてちゃんと遊べるのはゲームボーイカラーとゲームボーイアドバンスのみ！それがイイんですよねえ。(編集部・プチ林)

12
カービィのエアライド
(ニンテンドーゲームキューブ／2003年7月11日)



レースゲームだが、3Dスティックとボタンひとつで操作できるのがうれしい。様々なルールもユニーク。

13
星のカービィ 鏡の大迷宮
(ゲームボーイアドバンス／2004年4月15日)



『星のカービィ64』以来となる新作の横スクロールアクション。どのステージから攻略してもいいのが最大の特徴。

14
タッチ！カービィ
(ニンテンドー DS ／2005年3月24日)



タッチペンで画面をなぞると生まれる虹にカービィを転がすなどDSのタッチという利点を活かした秀作。

15
星のカービィ 参上！ドロッチェ団
(ニンテンドー DS ／2006年11月2日)



「コピーパレット」により、いつでもアイテムやコピー能力が使用可能に。最大4人まで遊べるサブゲームも搭載。

16
毛糸のカービィ
(Wii ／2010年10月14日)



映像だけでなく、巻き取るなどのアクションで毛糸の特性を活かしている。ゲームオーバーがない特異な作品。

17
あつめて！カービィ
(ニンテンドー DS ／2011年8月4日)



カービィがフルーツを集めてゲージを溜め、カービィの数を増やして強化。さらにギミックを解いていく佳作。

18
星のカービィ Wii
(Wii ／2011年10月27日)



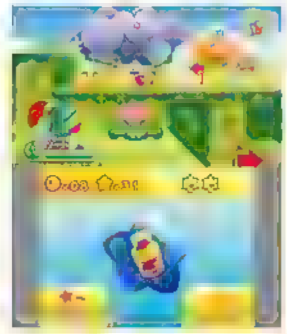
『星のカービィ 64』以来、約11年間出ていなかった据え置き機の本流作品。一画面での4人協力プレイも実現。



19
星のカービィ トリプルデラックス
（ニンテンドー3DS／2014年1月11日）

『カービィ』シリーズの歴史において、いわば中興の祖にあたる名作は『星のカービィWii』だが、これで息を吹き返した「アクションゲームとしての『カービィ』」を受け継ぎ、しかも本来のホームグラウンドである携帯機に戻ってきたカミングバック作。それが『星のカービィ トリプルデラックス』になる。あのカービィが紆余曲折の末、ついに手のひらの上に帰ってきた……と、昔からのファンとしては深い感慨を得ずにはいられなかったのだが、しかしステージ上をふわふわと歩き、敵をすいこんでははきだし、ぽよんぽよんと跳ねまわるカービィは、前となにひとつ変わらない顔をしていて、その呑気で平気な表情がまた『カービィ』らしい。絵本から抜け出してきたようなビジュアルはもちろん、敷居の低さと奥深さを同居させた絶妙なバランス、盛り込みすぎな要素など、その手触りは以前のまま。なのに、きっちりいま風にアップデートされているという名作である。（宮昌太朗）





24
みんなで！カービィハンターズZ
（ニンテンドー3DS（基本プレイ、ダウンロード無料・アイテム課金あり）／2017年4月13日）

元は『ロボボプラネット』のサブゲーム。アクションだが、戦うことでジョブのレベルをあげる成長要素をもっている。

20
カービィファイターズZ
（ニンテンドー3DS（ダウンロード専用タイトル）2014年7月23日）

10種類以上のコピーからひとつを選んでカービィ同士が対戦。勝ち残っていく乱闘系アクションゲーム。

25
カービィのすいこみ大作戦
（ニンテンドー3DS（ダウンロード専用タイトル）2017年7月4日）

元は『ロボボプラネット』のサブゲーム。敵をすいこんで星型弾をはいて倒す。初の3D横スクロールとして生まれ変わった。

21
デデデ大王のデデデでデンZ
（ニンテンドー3DS（ダウンロード専用タイトル）2014年7月23日）

デデデ大王をメインとしたリズムアクションゲーム。カービィシリーズで、カービィ以外がメインなのは本作が初。

26
カービィ バトルデラックス！
（ニンテンドー3DS／2017年11月30日）



カービィ同士で戦う対戦アクションゲーム。それぞれのバトルにルールがあり、それに沿って戦うのがポイント！

22
タッチ！カービィ スーパーレインボー
（Wii U／2015年1月22日）

『タッチ！カービィ』の続編。クレイアニメをレンダリングしたグラフィックが目をひく。マルチプレイ対応。



27
星のカービィ スターアライズ
（Nintendo Switch／2018年春）

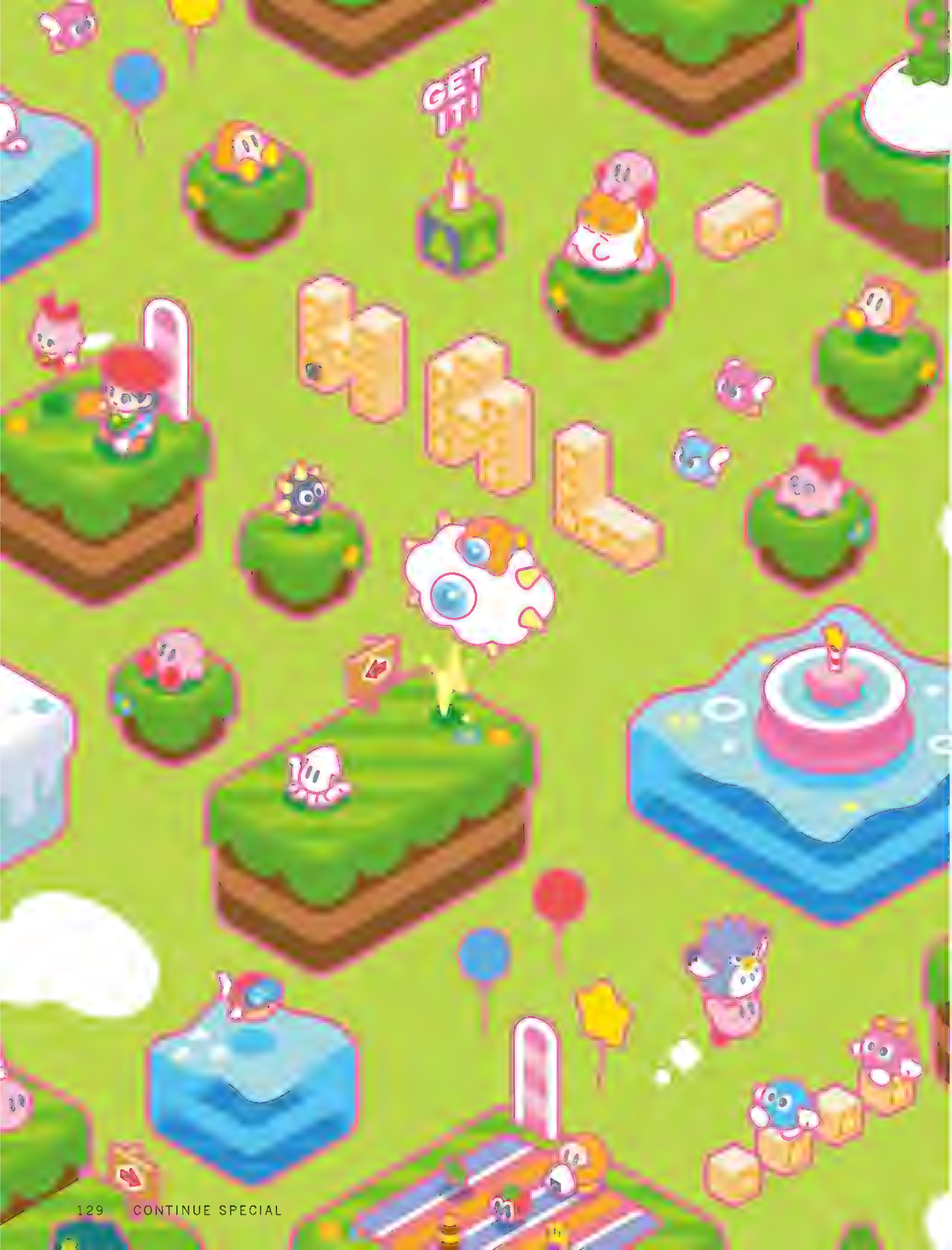
2018年春に発売予定の『星のカービィ』最新作！ 仲間と協力する「フレンズ能力」など新しい要素が盛り沢山！

23
星のカービィ ロボボプラネット
（ニンテンドー3DS／2016年4月28日）

性能スキャンで変形するロボット「ロボボアーマー」が登場。演出も含めて「いまのカービィ」を感じられる作品。



KIRBY 25TH ANNIVERSARY


GET IT!
HAL



Create a KIRBY.

25年目の
カービィを創るということ。

25周年をむかえるカービィシリーズ。一言で「25年」といっても、そこには人気シリーズゆえの紆余曲折やとてつもない苦労があった。いまの視点から見る、いまのカービィとは？　文＝宮昌太朗

―まずはおふたりとカービィとの出会いからうかがいたいんですが、最初に遊んだのはどのタイトルになりますか？

熊崎　私は最初の、ゲームボーイ版の『星のカービィ』からになるんですけど、ちょうど中学1年生か2年生くらいですかね。当時からたくさんのゲームを遊んでいた子供だったんですが、そのときハマっていたのは『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』で（笑）。あと当然、『スーパーマリオ』も大好きだったんですけど、『マリオ』に比べても『カービィ』は低年齢向けなのかな、というイメージを持っていたんです。

―確かに、パッケージやテレビCMなどを見てもそういう雰囲気がありましたね。

熊崎　ただ実際にプレイしてみると、低年齢向けのとっつきやすいキャラクターではあるんですけど、そこにはちゃんと深いゲーム性がある。決定的だったのは次の『星のカービィ 夢の泉の物語』（以下『夢の泉の物語』）でした。ファンシーな世界観から入っていくんですけど、表向きにはラスボスに見えていたデデ大王がじつは良いヤツで、最後に真のラスボスが出てくる。そのどんでん返しに衝撃を受けました。間口が広いゲームなのに、この世界の深さはすごい、と。それが最初のインパクトでしたね。

岡田　僕は今年で33歳になるんですけど、じつは最初に遊んだカービィシリーズは、ファミコン版の『夢の泉の物語』なんです。友達の家に集まって、みんなで交代して遊んでいましたね。で、次に遊んだのが『カービィボウル』で、これもがっつりハマりました。ウチには兄がいるんですけど、兄弟で夢中になって遊んでいて、よくリアルファイトに発展していました（笑）。そういう意味でもすごく思い出深い作品で、大人になってまさか、こんなゲームを作っていた会社に入社することになるとは、夢にも思っていませんでした。

―熊崎さんがハル研究所に入社されるのは、いつになるんでしょうか？

熊崎　2002年ですね。入社後すぐにカービィが10周年を迎えて、アニメ版の『星のカービィ』がはじまり、ハードもニンテンドー64からゲームキューブに移行してすぐの時期。携帯機でいえば、ゲームボーイカラーからゲームボーイアドバンスに変わっていくころです。当時、ハル研ではゲームボーイアドバンス版の『星のカービィ 夢の泉デラックス』（以下『夢の泉デラックス』）とゲームキューブの『カービィのエアライド』（以下『エアライド』）、あともうひとつゲームキューブ版のカービィのチームなどが立ち上がっていました。その中で最初に参加したのは『夢の泉デラックス』のデバッグになりますね。

―本格的に開発に関わったのは『エアライド』が最初ですか？

熊崎　そうですね。『エアライド』は桜井政博さんがディレクターを担当されていて、あとはアシスタント



General Director
Shinya Kumazaki

熊崎信也

好きなカービィタイトル

『星のカービィ ロボボプラネット』



Director
Nobuyuki Okada

岡田信志

好きなカービィタイトル

『カービィボウル』

ディレクターの方がふたりいるという体制でした。自分はそこにデザイナーとして参加して、主にヴァレリオンという渓谷面のコースのデザインなどをやっています。ただ、当時からアイディアを出すのがとにかく好きで。そのときデザインリーダーだった北から「ザコキャラを描いて」と言われたんですけど、250案くらい出して絶句されました（笑）。

——それはすさまじいですね！（笑）

熊崎　考えるのが楽しくて仕方なくて、全然止まらなかったんですよ（笑）。数を出せば良いというものではないんですけど、短い時間でバリエーションを出すというのも新人のうちには結構大事かなと思いますし……。もちろんまだ若かったので、ハズレも多かったんですけど、最終的にはピチクリというニードルの敵とか、カーラーという竜巻の敵、デイルという光る敵とか——そういうザコキャラをいっぱい考えて。ほかにも、シティトライアルのアイテムデザインや効果音の指定、タイトルやネーミングのアイディア出しとか。とにかく全力でやりました。

——できることはなんでも、貪欲に。新人でも、そんなにどんどん仕事を任されるものなんでしょうか？

熊崎　新人にまず、どんどん仕事を振ってみるというのはハル研のデザイナーには共通してありました。その人の力量に応じてではあるんですけど、やる気があるスタッフにはたくさんの仕事を任せてみる、ということはありますね。その中で適性を見ていく、という。

——熊崎さんはその後も、ずっとカービィシリーズに関わり続けているんですよね。

熊崎　そうなんです。次はニンテンドーDS版の『タッチ！カービィ』になるんですけど、じつはその前にふたつ、ゲームボーイアドバンスでカービィじゃないプロジェクトに携わっていて。ただそっちは残念ながら完成には至らず、その後『タッチ！カービィ』を制作することになりました。そのころ、すでに別のチームでゲームキューブ版の『カービィ』が動いていたのですが、そちらのチームではなく、携帯機のチームに配属になったんです。

——ハル研の社内的には、本流ではなく傍流のチームになったという。

熊崎　その感じは強いかもしれないですね。とはいえ、この後『カービィ』は制作に入っては、完成に至らない……。それが3本、繰り返される時期に入ります。その間、自分は携帯機のチームで1本のダウンロードソフトと、2本の『カービィ』を制作することができました。

——『タッチ！カービィ』には、どういう関わり方をされているんですか？

熊崎　こちらもデザイナーで、ステージの仕掛けのデザイン担当でした。ただ、新しい『カービィ』を作るにあたって、なんらかの世界観に奥深さがあった方がいいだろうと思っていたんです。ですが、チーム内ではそういう部分の重要性があまり高くなくて、「自分がやりたい」と手を挙げたら、ディレクターから「じゃあやりたいならやっておいて」と（笑）。それで、ストーリーとかキャラクター設定——いわゆる世界観を作ることになりました。ゲーム自体、ペンでキャラクターを誘導するシステムなので、舞台は「絵画の国」という名前にするといいかな、とか。あと、この世界を作り上げたのが絵画を司る魔女だということにすれば辻褄が合うな、とか。その「絵画の魔女」が最終的にラスボスになったんですけど、そのラスボスや仕掛けのデザインを描きながら、ボスディレクションも任せていただけたんです。

——その次が、初めてディレクションを担当された『星のカービィ ウルトラスーパーデラックス』ですね。これはスーパーファミコン版の『星のカービィ スーパーデラックス』（以下『スーパーデラックス』）のリメイクですが……。

熊崎　『タッチ！カービィ』の制作が終わった後、ほかのスタッフはみんな、本編の『カービィ』を作らなきゃいけないということで、そっちに合流することになって。自分と数名のメンバーだけ残って、自分はローカライズの取りまとめをやっていたんですけど、そのときにもう1本、携帯機で『カービィ』を作ろうと、リメイクの企画が動き始めました。ただ、単純なリメイクでは面白くないな、と思って……。やっぱり『スーパーデラックス』というと、カービィシリーズの金字塔という印象があって、おそらく普通に作っても、目の肥えたファンに「全然ダメだ」と言われてしまうんじゃないか、と。なので、ハードは違うけど、面白さ

は完全再現する。携帯機だとしても、サウンドの音質は据え置き機にひけを取らないものにするし、デモにCGムービーを導入したり、キャラクターグラフィックも――もともとがドット絵なので、そのまま移植することはできたんですけど、移植はせずに一度、すべて捨てて、『夢の泉デラックス』以降のものに描き直す。なので、テイストは似ているんですけど、じつはここですべてキャラクターを描き直しているんです。

――ということはリメイクというよりは、むしろ再構築に近い。

熊崎　そんな感じですね。とはいえ、ゲームデザインという芯となる部分は桜井さんが考えられたものなので、隙がない。であればその良さをより引き出すためには、どうしたらいいのか、と考えました。自分なりに解釈して、時代に合わせて難易度を調整したり、「もっとこんなモードがあったら楽しめるんじゃないか」と考えたり。レベルデザインができるスタッフが少ないときに新規マップを増やそうと思っても無理があるわけですけど、幸い自分はボスのディレクションに慣れていたので、協力プレイが楽しくなるようにボスキャラの方を拡充させて、それに合わせてオリジナルのストーリーを膨らませました。メンバーの適性に合わせて、ゲームを拡張させていった感じです。いま振り返っても、この時はしんどかったですね。死ぬかと思いました（笑）。



――『スーパーデラックス』をやってみて、カービィの面白さはどこにあると思われましたか？

熊崎　私は本当にたくさんのゲームを遊ぶんですけど、どのゲームにも面白いところがあると思っていて、なにより感動屋さんなんです（笑）。たいがいのゲームのクライマックスでは鳥肌が立っちゃうんですけど、それは『カービィ』も例外ではなくて『スーパーデラックス』だと、マルクというキャラクターが最後に裏切るんです。よくよく考えると「なんでやねん！」とツッコミたくなるところもあるんですけど（笑）、とにかく勢いがすごくて、いつの間にか壮大なストーリーに巻き込まれている。そこがすごく面白い。桜井さんが作る『カービィ』にはある種、明快な面白さがあって、桜井さんが放った「面白いぞ！」というオーラに、染められたところがあるんです。そのあたりを、次に来る新しい世代にも感じてほしい。カービィにしかできない「ならでは」を活かしつつ、カービィの世界をより面白く広げられるように、それをつねに念頭に置きながら、作らせていただいています。

――なるほど。一方の岡田さんは、カービィシリーズとはどういう関わ

り方をされているんでしょうか？

岡田　じつを言うと、あまりカービィ作品には関わっていなくて（笑）、ハル研に入って最初に関わったのは、ニンテンドーDSの『立体ピクロス』なんです。その後、カービィと初めて関わったのは『星のカービィ 20周年スペシャルコレクション』ですね。

熊崎　一緒のチームになったのも、この作品のときですね。

岡田　そうですね。熊崎のもとで「星のカービィ ヒストリー」という、カービィの歴史をたどることができるパートだったり、マンガやアニメを視聴できるパートのディレクションに関わらせていただきました。これまでそんなにカービィに関わったことのない人間が、アニバーサリー物に関わることになったんですが、難しい反面、すごく面白かったんですよ。こういうモノを作る場合、過去のシリーズを研究することが大事なんですが、そういったことを通じて『カービィ』の源泉に触れ、『カービィ』のどこが面白いのか、しっかり見極めることができたかな、と。

——岡田さんからご覧になって、カービィの面白さはどこにあるんでしょう？

岡田　たとえば『マリオ』とか『ゼルダ』というと、シリーズならではのイメージがあると思うんです。『マリオ』であればアクションゲームだし、『ゼルダ』ならオープンワールドの中で主人公を操作して謎を解く、とか。そのイメージの幅が『カービィ』はすごく広いんですよね。もちろん基本は、王道の横スクロールアクションではあるんですけど、それに加えてパズルゲームや、ピンボールもあるし、レースゲームもあります。さっき話題に出た『カービィボウル』みたいな、アクション要素の強いパズルゲームもある。一見、



カービィという見た目のかわいさに目を惹かれてしまうんですけど、かわいさだけにとどまらないようなゲームの奥深さや遊びの広がりを感じます。

——岡田さんは『トリプルデラックス』にアシスタントディレクターとして関わられているほかに、カービィの25周年プロジェクトにも参加されていますよね。カービィカフェやコンサートなど、ファンの方と触れ合う機会も多いと思うんですが、カービィファンにはどんな方が多いんでしょうか？

岡田　ここ数年でわかってきたことなんですが、カービィには25年の歴史があって、ゲームはもちろん、マンガやアニメなど、長く、そして幅広いメディアで露出してきたこともあり、お客さんの層がものすごく広いんですよ。あと、ゲームを遊ばれる層とカービィのカフェやグッズなど、キャラクターを好まれるユーザー層で分かれている傾向もあるかなと感じています。

熊崎　意外と、20歳以上の女性のファンが多いというのもありますよね。

岡田　そうですね。その層はキャラクターを好きな方たちが多い印象で

す。おそらく、小さいころにアニメなどを見て育って、カービィをキャラクターとして親しみ、愛着をもってくださっているのかな、と。その一方で、ゲームとしてのカービィを楽しむ方たちもいらっしゃいます。たとえば、30代や40代の男性で、最新作を見かけると「昔遊んでいたから、ちょっとやってみよう」という方もいて、ご家庭でお子さんと一緒に遊ばれるケースもある。もちろん、ゲームもキャラクターも両方好きでいらっしゃる方もいますし、幅広い世代の方に、いろんな形で愛されているキャラクターだな、と思います。

――なるほど。

岡田　あと、さきほども少し話題に出ましたけど、カービィシリーズは『星のカービィ　Wii』（以下『カービィ　Wii』）の前に少し空白の期間があって。潜在的な需要はあったと思うんですけど、なかなか商品ができない時期がありました。そういうこともあって、『カービィ　Wii』以降、露出が増えるようになった結果、「最近、カービィをよく見かけるようになったな」と思ってもらえるようになっているのかな、というのはありますね。

――『カービィ　Wii』のお話もぜひうかがいたいんですが、メインシリーズとしては『星のカービィ64』以来、11年ぶりのシリーズ作になりましたね。

熊崎　『カービィ　Wii』は――私個人だけじゃなく、会社としても思い入れの強い作品で、当時はもうハル研では『星のカービィ』の本編シリーズが作れないんじゃないか、というところまで来ていました。さっきもお話ししたように、3作連続で完成に至らず――どうして出なかったのか、その理由をひと言で言うのはすごく難しいのですが、スタッフの中で成功体験をイメージできる世代が著しく減った時期ではあったんです。しかも会社自体が『カービィ』シリーズに対して「ここをクリアしたクオリティじゃないと、出せない」と、高いハードルを課していた。難産だったこの11年間というのは、ある意味、チーム全体が十分に成長するまでの過程だったのかな、と思います。

――なるほど。

熊崎　ひとつの会社の歴史の中でも、チームがデザインやプログラム、ディレクションも含めて、成熟した状態になる瞬間って、あると思うんですよね。年とともについているポジションも変わるし、新人も入ってくる。そういうふうにチームが変わっていくなかで、ようやくこれ（『カービィ　Wii』）が作れるところまで、チームが成長したのかな、と。ここにいたるまでの3本がステップになったというところもあるでしょうし、携帯機チームが合流したというのもある。様々な巡り合わせがあったのかなと思います。お客さんに最高の『カービィ』を届けたい、という願いが、ようやく叶った瞬間だと思いますし、この後のカービィシリーズの礎になる作品になったとも思います。

――『カービィ　Wii』のコンセプトというのは、どこにあったんでしょうか？

熊崎　まずWiiというハードが広く普及していて、一家にWiiリモコンが4本あるという状況が、それほど珍しくない。いわゆる多人数プレイが、気軽にできる環境が整ってきた、というのがありました。そういう環境で、さっと集まった4人が遊べる『カービィ』にしたいな、と。リビングのテレビに『カービィ』が映っていて「あっ、カービィだ。久しぶりに遊んでみようかな」とか、あるいは「初めて遊ぶ」という人でも、気軽に参加できるように。ですから、ゲーム全体のデザインは誰でも遊びやすいようにデザインしました。

――かなりシンプルなアクションゲームという方向に振ってますよね。

熊崎　4人で遊ぶときには『カービィ』の世界が自由な遊び場になるといいな、と思っていて。というのも、4人で遊ぶとなると、ゲームが苦手な方や、ひとりくらいはふざけて足を引っ張る人が出てくるじゃないですか（笑）。たとえそういう方がいたとしても、ゲーム全体の進捗が滞らない、ゆとりのあるレベルデザイン設計にしようと。たまに、ちょっと手のこんだパズルがあるんですけど、基本的には割と広めに、ステージが構成されていますね。

――難易度が低くても面白いという、『カービィ』シリーズならではの楽しさが強く打ち出されているような印象もあります。

熊崎　そうですね。最初の『星のカービィ』のときから、初めはとっつきやすく遊びやすいというのは、大

切なポイントで。でも、クリアすると、エクストラモードが出てきて、難易度を上げて遊ぶことができるよ、と。さらにはボスラッシュモードにも高難易度のモードがあったり、難易度の下限を下げると同時に、上限も広げている。難易度の幅を広げたことで、ライトユーザーからヘビーユーザーまで、それぞれのゲームの腕前に応じて楽しむことができる設計になったかな、と。そこはいまのシリーズの基本にもなっていますね。

——そこから『トリプルデラックス』『ロボボプラネット』と、コンスタントに新作が出ていますが……。

熊崎　『カービィ』って、それぞれのタイトルによってかなり毛色が違うんです。それこそ『スーパーデラックス』と『星のカービィ64』は、同じメインシリーズとして続けて出ているんですが、並べてみると全然印象が違う。先ほど岡田が話していたように「カービィってこうだよね」というイメージが、多様性はありながらも、軸はあった方がいいだろうと思っていて。『カービィ』ならではの良さ——たとえば、柔らかいファンシーな世界観だったり、あるいは爽快なアクションだったりを、バランスよく繋ぎとめ、いいところを伸ばして『カービィWii』という軸がひとつできたわけですけど、そうすると、一方で『カービィ』の多様性が減るのでは？　と悩んでいます。

——なるほど。

熊崎　『ドラゴンクエスト』らしさとか『マリオ』らしさ、みたいなものも存在すると思うんですけど、カービィも「らしさ」と新しさの狭間で、すごく悩んでいるところはありますね。マンネリもイヤだし、かといって「これはカービィじゃなくてもいいじゃないか」と思うくらい、ゲームデザインを変えてもそれはカービィなのか？　とも思う。『カービィWii』から始まったいまのシリーズは、次にNintendo Switchで出る『星のカービィスターアライズ』でおそらくは、集大成になると思うのですが、次はどちらに行くのがいいのか、どんなカービィなら喜んでもらえるか、つねに考え続けています。

——では最後に、これから先のカービィシリーズの展望をうかがいたいんですが、岡田さんがやってみたいことは？

岡田　いま、僕は25周年プロジェクトのメインメンバーとして、いろんな施策に携わっているんですけれども、先ほど申し上げたようなゲームライクなユーザー層とキャラクターライクなユーザー層をつなげるような施策ができるといいなと思っています。コンサートや、カービィカフェもそうですが、足を運んでくださったお客さんが「カービィってこんなにかわいいんだ」から、「カービィでこんなゲームもあるんだ？」と興味を持ってもらえる。その逆もしかり、新しいカービィを知って触れてもらえる、そんな体験を提供できればと思っています。

熊崎　やっぱり『カービィ』って毎回、社運を賭けて作っているんですよ。それこそ「ここまでやる？」っていうくらい、力を入れて作っていて。それで私は何を狙っているかというと、エンディングを見たときにハートを鷲掴みにされる子供を作りたいんです（笑）。私自身、『ドラゴンクエスト』で竜王が正体を現したときの衝撃が、いまでも忘れられないんですけど（笑）、それくらい「もう一生、私はカービィについていく！」というファンを作りたい。そういう気概で作っていまして……。そのこだわりで蒔いてきた種が、ようやく実ったのかなと思います。

岡田　そういう制作サイドの思いは、25周年プロジェクトでも大切にしたいと思っているんですよね。だから、カービィカフェをやるときも、全12曲ある店内BGMをイチからすべて作り起こしたり、コンサートでも着ぐるみのカービィを登場させるサプライズを用意したりとか。カービィのイベントとかフェアって、こんなに面白いんだ、と思ってもらえるような機会を、どんどん増やしていきたいなと思っています。

熊崎　いつも「これでいいの？」って、つい言っちゃうんですよ（笑）。

岡田　それで毎回、やりすぎるという（笑）。

熊崎　確かに「やりすぎ」って言われるんですけど、でもやりすぎるところが、ハル研らしさなのかなとも思うんですよね。「そこまでするとは思っていなかった！」と、みんなに思ってもらえるような、カービィらしい驚きのあるゲームを、これからも作り続けていきたいですね。■





25年目の
カービィのデザイン。

ゲームの世界で長く活躍するカービィ。でも、ソフトが変わり、ハードが変わればカービィの姿も少しづつ変わっていく……？ 年月と共に変わるカービィ。変わらないカービィのホントのところをお聞きしました！ 文＝宮昌太朗

―まずは、みなさんとカービィシリーズの関わりからうかがいたいのですが、この中では北さんが一番の古株なんですよね。

北　ちょうど就職氷河期に入社しているので、そういうことになりますね（笑）。

―仕事として関わる前は、カービィシリーズのことをご存知だったんでしょうか？

北　就職活動をする中で、調べて知っている程度でした。もちろんゲームは好きで、遊んでもいたんですけど、カービィはちゃんとは遊んだことのないタイトルでしたね。ただ実際に遊んでみると、どんな人でも引っかかることなく、どんどん遊べる気持ち良さがある。「このコピー能力を使わないと絶対に進めない」という場所があまりなくて、多くの人に遊んでもらえるゲームかな、と。それが第一印象でした。そうして、ハル研究所に入社して最初に配属されたのが『星のカービィ3』のプロジェクトだったんです。

―ということは、キャリアの最初からカービィシリーズに関わられているんですね。そのときは、どんなお仕事を？



北 健一郎

―― 好きなカービィタイトル ――

『カービィのエアライド』



ファーマン 力

―― 好きなカービィタイトル ――

『星のカービィ64』



東藤由実

―― 好きなカービィタイトル ――

『星のカービィ 夢の泉の物語』

北　まずはザコ敵のドット打ちですね。ただそのときも、仕事の合間に空き時間を利用して、自分が考えたザコ敵をドット絵にして、動かしてみたりしていたんです。それをディレクターに見てもらって、実際にゲームで使ってもらったり……。認められると図に乗って（笑）、いくつか新規キャラクターのデザインもやらせてもらっていましたね。

―そうだったんですか！　一方の東藤さんとファーマンさんは、北さんと較べるとずいぶんお若いんですけども……。

東藤　入社順だと、次は私ですね。といっても、ファーマンとは1年しか違わないんですけど（笑）。私が最初に遊んだカービィはファミコン版の『星のカービィ 夢の泉の物語』で、従兄弟のお兄ちゃんから、たくさんもらったファミコンのカセットの中にあったんです。ピンク色のカセットが1本だけ目立っていて「あっ、可愛い！」と（笑）。それがファーストコンタクトでした。インフォメーション画面がセピア調になっているなど、子供心にも「オシャレなゲームだな」と思いましたね。

―仕事として最初に携わったの

は？

東藤　世に出なかったカービィ企画のひとつです。『カービィ Wii』が出る前に3本、ボツになった企画があるんですけど、その3作目ですね。そのときはUIだったり、背景のお手伝いだったり、いろいろやりました。その後、カービィシリーズとしては『星のカービィ トリプルデラックス』（以下『トリプルデラックス』）の途中からUIデザインとして参加して、次はダウンロード専用ソフトの『カービィファイターズZ』と『デデデ大王のデデデでデンZ』ではデザインリーダーを担当してます。それまでUIデザインが中心だったので、キャラクターに関する知識が足りず、苦労しました。北さんがキャラクター班のリーダーで、私のサポートをしてくださったんですけど、いたらないところばかりで……。

北　いや、しっかりやっていましたよ（笑）。

ファーマン　僕が、仕事として最初に関わったのは『カービィ Wii』になります。ユーザーとしてだと、友達の家でゲームボーイ版の『星のカービィ2』を遊んだ記憶がありますね。ただそれはあくまで触れた程度だったので、がっつりとプレイしたのは『星のカービィ64』（以下『64』）が最初です。

——もうそのときには、すでに北さんは入社されていますよね。

北　そうですね（笑）。『64』からは、ガッツリとデザインに関わっています。『64』はカービィの能力同士を組み合わせて、いろんな形に変形する「コピー能力ミックス」というシステムだったんですけど、その変形のアイディア出しもやっています。

——『星のカービィ64』は、シリーズ初のポリゴン作品ですね。

北　カービィに関してはもともとデザインがあったので、それをいかにローポリゴンで表現できるか、というところですね。デザインというよりは技術的な試行錯誤の方が、大変だったと思います。ハードのスペック的にもたくさんのポリゴンを出すことができなかったので、カービィのほかにもブロントバートとかスカーフィとか、球状のキャラクターをいかに少ないポリゴンで表現するか。みんな苦労していたように思います。

——たしかに、出てくるキャラクターは丸い形状が多いですね（笑）。

ファーマン　いま、3DSの作品を作るときでも、北さんが一番、ポリゴンの数を使わずにハイポリゴンっぽく見せるのが上手いんです。「ポリゴンをこれ以上減らすと、ガタガタになってしまう！」と思って、北さんにヘルプをお願いすると、外見は何も変わらないのに頂点数がガクッと減っていて（笑）。やっぱり『64』時代の経験はすごいなと。

北　『64』時代は、いかに1ポリゴンを減らせるか、ずっと考えていましたからね。

東藤　そうやって振り返ると『64』に出てくる新規キャラクターは、三角や四角の形状のキャラクターが多いですよね。コピー能力ミックスの「アイスパーク」の冷蔵庫から出てくるアイテムも四角が多いですし。

ファーマン　デザインする段階から、ローポリゴンでも表現できるようなデザインになっているんだな、と。

——北さんはその後も、カービィシリーズにずっと関わっていらっしゃるんですか？

北　『64』のあとは『エアライド』ですね。『エアライド』のときは、デザイナーのチーフでした。カービィはもちろん、他にもいろいろとデザインをやっています。そのあと、先ほど話題に上ったボツになった3本の企画を挟んで、『星のカービィ Wii』と『トリプルデラックス』『カービィ ロボボプラネット』。どれもキャラクター班のリーダー……だったっけ？

東藤　そうだと思います（笑）。

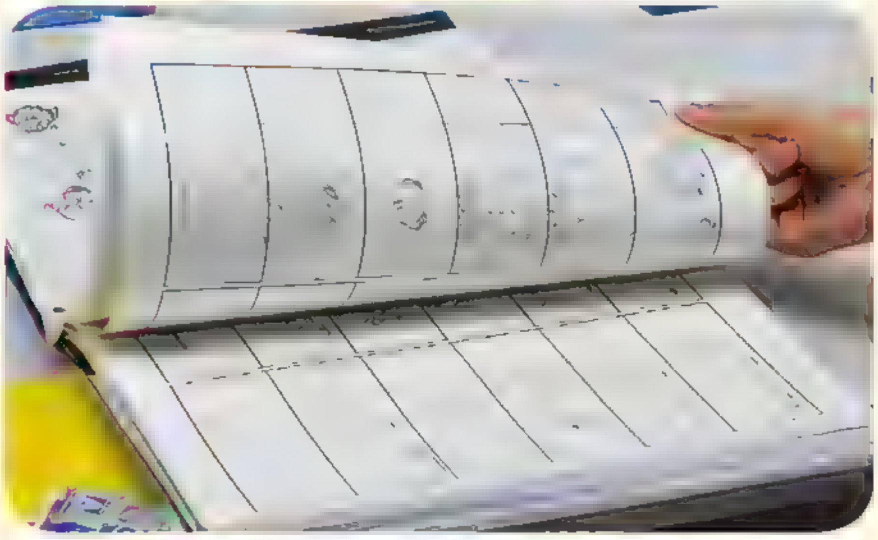
ファーマン　なので、いまもカービィのことでなにか困ったことがあったら、北さんに聞けばなんとかなる、という（笑）。

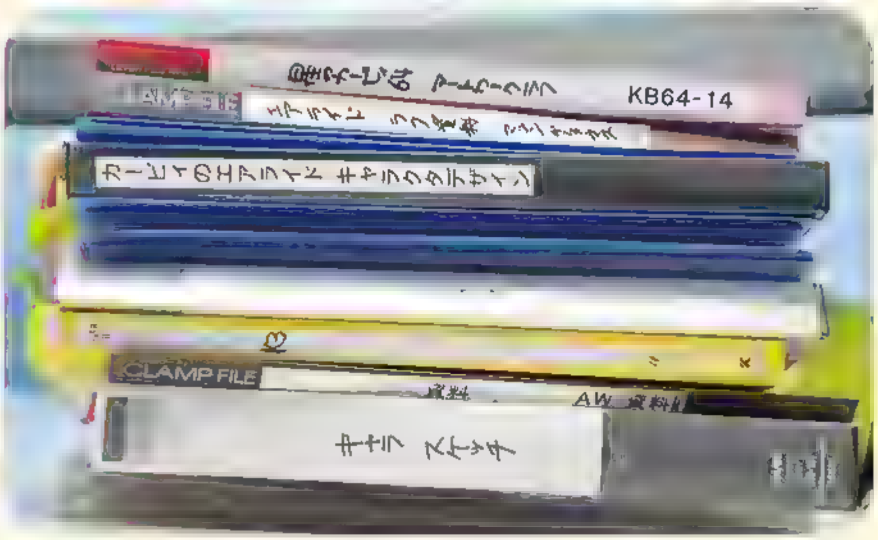
東藤　カービィの顔に関しては、やっぱり北さんに監修してもらわないと、というのはありますね。

ファーマン　僕も入社してすぐの頃、「カービィはそんな顔じゃない」って、よく言われたんです。自分では結構上手く描けていると思ってたんですけど、いま、新人さんの描いたカービィを見ると「似てるけど、違うな」って（笑）。ようやくわかるようになってきたところはありますね。

北　カービィって、誰にでも描けるように見えて、結構難しいんです。







自分が描いたものでさえ、時間が経って見てみたら「ちょっと違う」と思うときがありますから（笑）。

――東藤さんはカービィに対して、どんな印象を持たれていますか？

東藤　どんな人にも受け入れられるように、カッコよくなりすぎないと同時に、可愛くもなりすぎない。そのバランスを取るのが難しいですね。企画によって傾向も違うので、そこは加味しなければいけないところなのですが、たとえば『カービィファイターズZ』の場合はバトルが主軸なので、UIも男の子向けに青色を使っているんです。とはいえ、女の子も遊ぶゲームなので、あまりクールにしすぎずに、その中に可愛さを残して星をつけたり……。反対にカービィはもともとピンクのキャラクターなので、可愛くしすぎると男の子から敬遠されてしまう。いま、発表されているNintendo Switch用の『星のカービィ スターアライズ』だと、カービィがハートを持っているんですが、可愛くなりすぎてしまうところがあるので、バランスには苦労させられています（笑）。

ファーマン　カービィって、球体に目が付いているキャラクターなので、目が向いてる方向も肩もないんですよ。人型のキャラクターなら、顔は上を向きつつ、目で見下すとか、身体と目を違う方向に向けて演技ができるんですけど、カービィの場合は身体が顔で、顔が目でみたいな感じで。

全員　あははは（笑）。

ファーマン　仕草や動きの表現がすごく難しい。あと「カービィっぽさ」というのも、明確なルールがあるわけじゃないんです。みんなの中でだいたい「カービィはこういうことをする、しない」って考えているところは一緒なんですけど、それでもたとえばデモムービーを作っていると「ちょっとこのカービィ、怒りすぎじゃない？」とか（笑）。あまり怒りすぎてもカービィっぽくないというか、その匙加減が難しいですね。

――実は繊細なキャラクターなんですね。

ファーマン　すごく繊細だと思います。デデデ大王だったら「面白いことをさせよう」とか、メタナイトなら「カッコよく」とか、ある程度は方向性があるんですけど、カービィは難しいです。可愛すぎてもダメだし、カッコよすぎてもダメだし。

――北さんとしては、なにか基準があったりするんでしょうか？

北　なんとなくですね。そこはみんなが悩むところで、明確なラインがない。つい「カービィっぽくないね」って言ってしまうんですけど、若い

スタッフからすれば「なにがカービィっぽいんですか？」って疑問に思うところで。新作が出るたびに新しく敵キャラを作るわけですけど、中には「あのキャラはカービィっぽくないなぁ」というのもいますし（笑）。なので、シリーズの縛りとしては緩いと思うんですけど。……緩くないのかな？

ファーマン　いや、いい具合だと思いますよ（笑）。何回かゲームとしてのカービィや、カービィ世界のキャラクターのガイドラインを作ろうという話は出るんですけど、やっぱり明確にルール化するのはムリなんですよね。

――カービィを描くときの設定みたいなものもないんでしょうか？

北　じつはカービィって、ゲーム制作の方では厳密な設定資料がないんです。目と目の間がどれくらい空いていて、口の位置はここで、みたいな設定がない。作品ごとに毎回目と口のバランスを整えて、「今回のカービィはこれでいこう」と決めているんです。だから、みんな同じように見えるんですけど、作品によって顔のバランスは違うんですよね。

ファーマン　最近で言えば『カービィWii』と次の『トリプルデラックス』でも、顔のバランスが変わっています。『トリプルデラックス』は携帯機なので、小さい画面でもしっかり見られるように目が大きくなっているんですよね。なので、比べてみると『カービィWii』のカービィの方が若干、太って見えます（笑）。



東藤　『トリプルデラックス』のカービィは目と口が占める割合が相対的に大きくなったので、身体が締まって見えるんですよね。あと『カービィWii』とほぼ同時期に出た『あつめて！カービィ』は、カービィが分裂するというシステムのゲームでした。なので、分裂した後のカービィは赤ちゃんっぽいイメージで、目と目の間に口が来ています。

北　やっぱりカービィって、デザインがガチガチに固まっているシリーズじゃないんですよ。いろんなアイディアが採り入れられる世界観になっているし、新人が出したアイディアでも良いアイディアならどんどん採用します。その結果、良い方に変わってきたと思っています。

東藤　頬にあるボカシにしても、いろんな方法がありますし。

――いつも不思議に思っていることがあるんですけど……。カービィの足ってどうなっているんでしょうか？　どう胴体に付いているんだろうというか（笑）。

ファーマン　僕は入社するまで、靴だと思っていたんですよね。あの赤い靴を脱ぐと、中からピンクの足が出て来ると思っていたんですけど、「それは違うよ」と（笑）。

北　ああいう形をしていても、3Dで作るときは一応、アニメーション用の骨があるので、カカトもつま先も存在しています（笑）。

ファーマン　あと、もしグラフィックのクオリティが映画並みに上がったとしたら、カービィの肌の質感はどんなふうになるんだろうね、って

話したりしています。それこそ桃みたいにウブ毛が生えているんじゃないか？っていう人もいれば、そうじゃないんじゃないか、という人もいて（笑）。

北　カービィのデザイン自体は、ゲームごとに作り直していますが、改めて考え直しているわけではないんです。ピンク色で手足があるっていう基本はあって、それをどういうふうに表現するか。瞳の下の青い部分は、いままでのままでいいのか。ハイライトは当たったライトの色に合わせるべきなのかどうか。毎回、そのゲームのディレクターと相談しながら、進めていくんです。

――逆に、カービィを描くときに「ここは外せない」というポイントはどこでしょうか？

北　僕はやっぱり、目の間隔と口の位置ですね。そこが少し違うだけで、印象が全然変わってくる。口と目が近くなればなるほど、可愛い印象になっていくんですけど、ときには勇ましいカービィを表現しなければいけないときもあって。その両方が出せる位置を、毎回狙って描いていますね。

ファーマン　目も、縦に長過ぎてもダメですし、真正面から描くときも、円じゃなくってやや四角寄りなんですよね。円を縦に引き延ばすと楕円になりますけど、むしろ四角形の角を丸くしたようなイメージで。いま、僕らは3Dで作っていますけど、2Dで描いている携帯機のチームはより大変だったでしょうね。

東藤　カッチリ描かなきゃいけないんで、やっぱり大変ですね。あと難しいのは足の形。足の形が大きかったり、小さかったりするだけで、頭とのバランスがおかしくなってしまうんです。そこは気をつけるポイントですね。

――なるほど（笑）。東藤さんはデザインだけではなく、ディレクター的な立ち回りもされていますが、作っていて楽しいところはどこですか？

東藤　毎回、考えるのは楽しいですね。多少、ふざけても許してもらえるというか（笑）。挑戦というか、変わったことをやらないとお客さんにも飽きられてしまう。次はどんなアグレッシブなものを入れようか？と考えて、提案できるところは楽しいです。あと長いシリーズなので、過去のシリーズ作からネタを持ってきて「ここにこうやって入れると面白くない？」とか。

――具体的に言うと……。

東藤　『みんなで！カービィハンターズZ』でのことなんですけど、まだラスボスが決まっていなくて。そのときにブラックデデデをモチーフにして、『星のカービィ 鏡の大迷宮』（以下、『鏡の大迷宮』）のラスボスを融合させる形で出してみるのはどうか、と熊崎ゼネラルディレクターと話をしました。マスクド・デデデの仮面はダークマインドを元にしていたり、キャラクターとしての親和性も高いし、きっとみんなビックリするんじゃないか、と。さらにクリアした後のテキストも、思いきって『鏡の大迷宮』をオマージュしています。ちょっとマニアックすぎるかな、というネタもあるんですけど、私自身もカービィが好きでハル研究所に入ったので、楽しく盛り込んでいます。

――では最後に、今後のカービィに期待していることを、ひと言ずつうかがえますか？

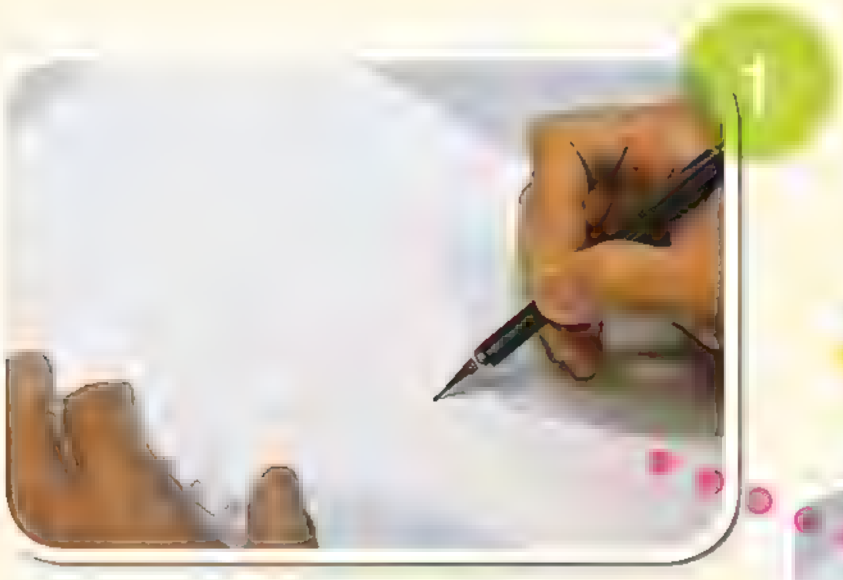
北　さっき「カービィといえば北に聞け」みたいな話がありましたが、これからもカービィを作っていきたいですし、もっとカービィの世界観を描けるデザイナーを増やさなければいけないなと思っています。いま、一番力を入れていきたいのは、やっぱり後続の育成ですね。

東藤　まだまだみなさんに楽しんでいただけるシリーズだと思うので、いままでのファンの方はもちろん、これからカービィに出会う方にも「あのゲーム、楽しかったね！」と。大人になっても、そう言ってもらえる作品になるといいな、と思っています。開発体制的にも、いろいろとノウハウが溜まって、やりたいことも増えてきて、勢いに乗っている状態なので、どんどん出して、どんどん遊んでもらえたらなと思っています。

ファーマン　人によって、いろんな描き方があるように、人によっていろんなカービィ像があると思うので、これからも芯はブレずにいろんなカービィが出せたらいいな、と思っています。カービィは大スターなんですけど、僕としては、身体を張って笑いを取りにいくようなイメージで捉えていて（笑）。いい意味で大御所にならずに、頑張っていってほしいなと思います。□

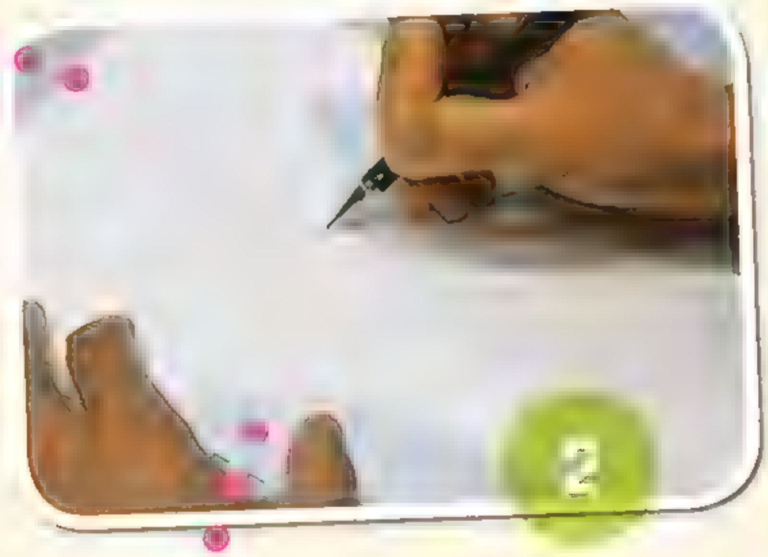
カービィ描き方講座

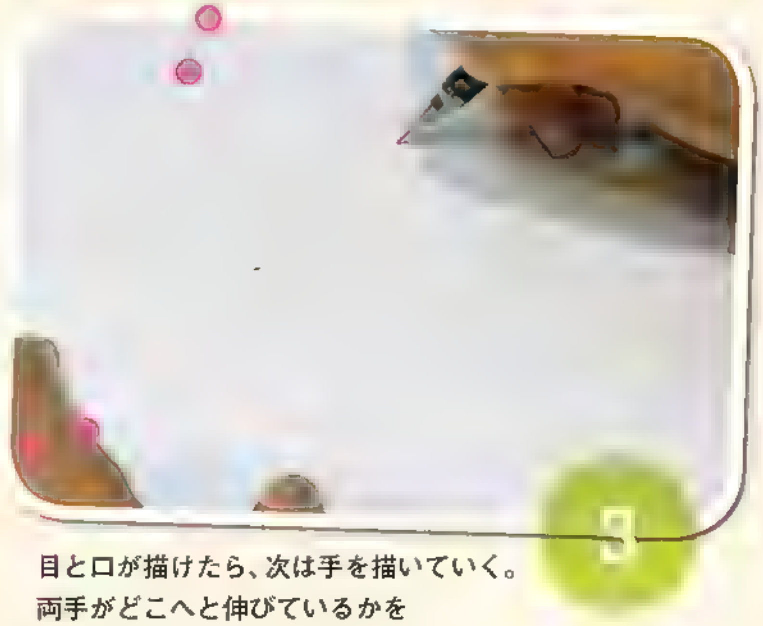
誰にでも描けるようで、描けないカービィ。インタビューにも登場していただいた北さんに、カービィを描くときのコツを教えてもらったヨ!



まずはカービィの身体である丸を、上手に描こう!
円を描いたら、うすく十字線で中心を確認しておくといいぞ!

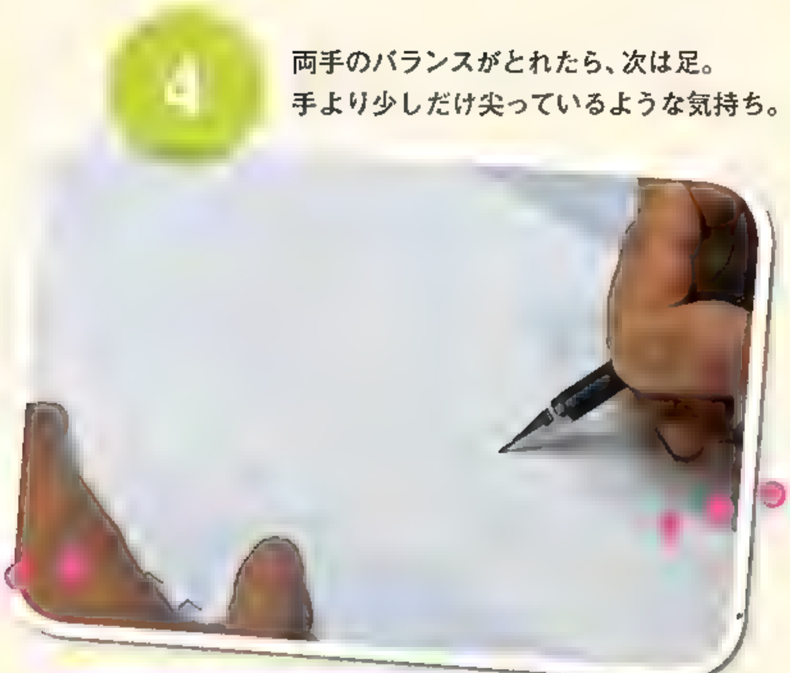
間隔とバランスに気をつけて目から描いていく。
楕円の上下をあまりとがらせない方がいいみたい。
目の位置が決まったら口の位置も
バランスを見て描こう。





目と口が描けたら、次は手を描いていく。
両手がどこへと伸びているかを
想像しながら描いてみよう。

両手のバランスがとれたら、次は足。
手より少しだけ尖っているような気持ち。

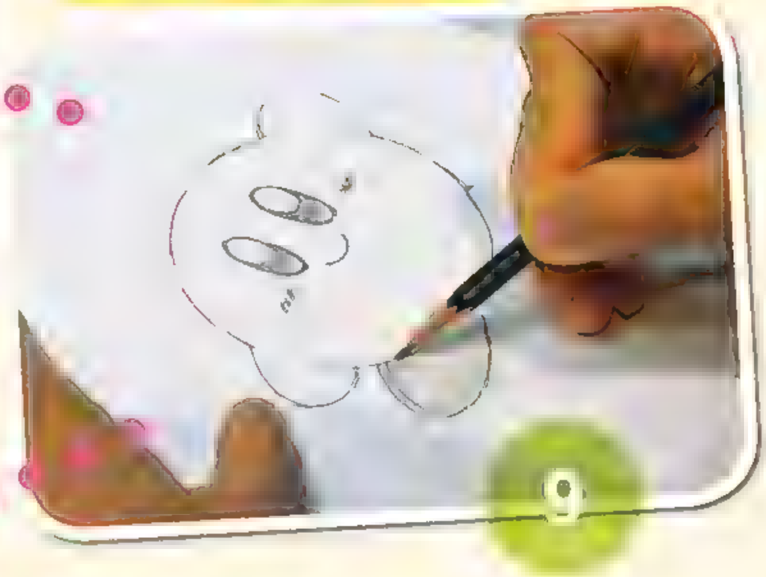


足が大きくなりすぎないように!



自分のすきなカービィ。自分らしいカービィをどんどん描いて、上達していこう！

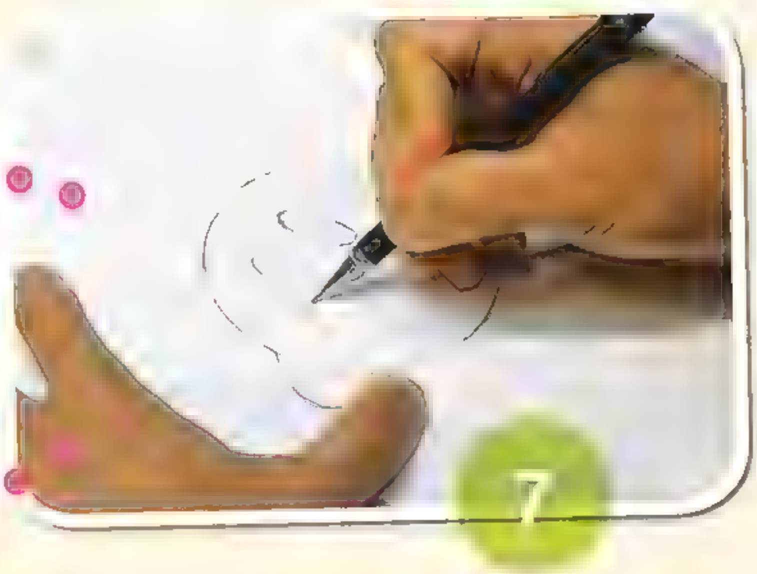
目と足を塗りつぶしていこう。
描くのに慣れてきたら、
どう光が当たっているかとか
注意しながら描くと、より本格的に！

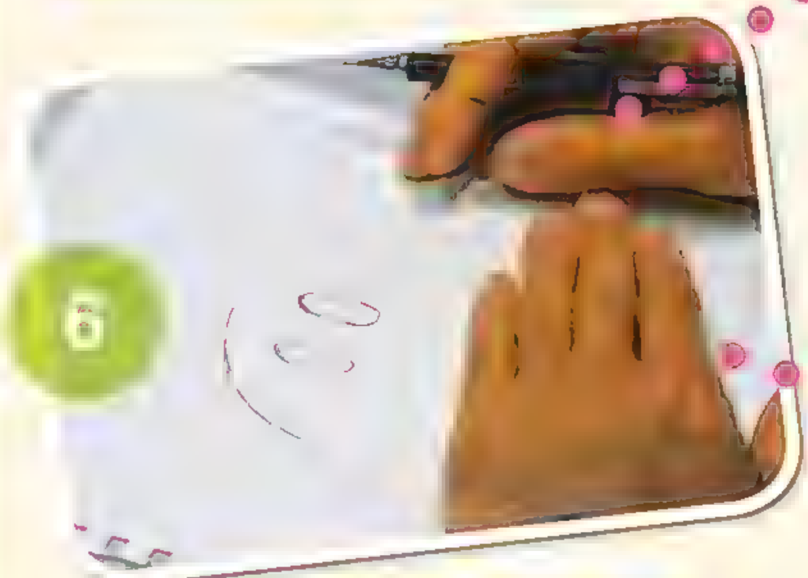




仕上げの前に、もう一度全体のバランスを確認。
手足を隠してみたり、逆さにしたり、
いろんな角度でチェック！

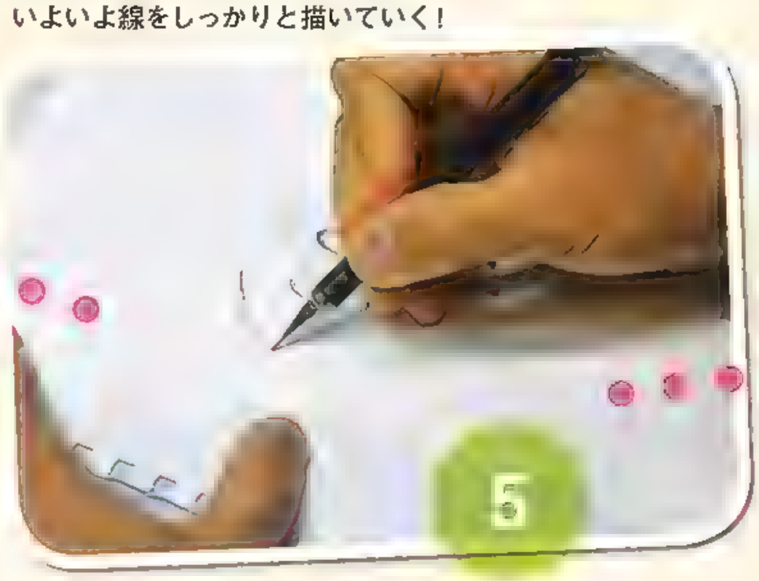
輪郭と、目の線がしっかりと描けたら
目のハイライトなども入れ、頬の影も入れよう。
線にしてもいいし、楕円にしてもいいかも？





手足や口などの部分を隠してバランスを
確認しながらゆっくり描いていくといいぞ！

身体、両手、両足、目口が「こんな感じかな」と決まったら
いよいよ線をしっかりと描いていく！







アームドコミック列伝

対決！戦車漫画道

伴ジャクソン
1968年生。男の墓場プロダクション所属のレスキューライター。

×

内田名人
1974年生。ライターデビュー前、伴さんと古本対決経験あり。

戦車が主役の漫画です！

プチ　えー、このページでは『ガルパン』きっかけで戦車に興味を持ったという読者さんに、漫画読みのおふたりから、より戦車が好きになってもらえるような漫画をプレゼン＆対決していただくという企画になります。

名人　漫画版『ガルパン』の紹介でなくていいんですか？

プチ　まあ、それはもう読者さんは読まれているだろうってことで。

伴　締め切り２本抱えている中、慌てながらもなんとか用意しましたよ。ちなみに、僕の得意ジャンルである成年向け漫画は省きましたが……。

名人　当たり前じゃないですか、アイドル声優さんが多数出演している作品の特集で！

プチ　まずは、ズバリ戦車を主役とした作品からお願いします!!

名人　となると、戦車・戦記漫画といえばこの人、小林源文先生作品の代表作と言える『黒騎士物語』ですね。これはドイツ軍の黒騎士中隊を主人公とした……。

伴　（遮って）小林先生の出世作、かつ戦記漫画の金字塔ですね。主人公・バウアー中尉と、その一族を描いた人間ドラマも読み応えあり。愛蔵版には黒騎士中隊の戦車編成をエピソードごとに解説するページもあって、この設定の細かさこそ、多くの戦車マニアから支持を得ている理由じゃないでしょうか。ほか小林先生の戦車漫画では『ハッピータイガー』もオススメです。

名人　ちょっと！　僕の台詞をとらないでくださいよ!!

伴　いや〜、だって小林先生は基本じゃないですか。あ、小林先生といえばツイッターで『コロコロアニキ』から「リアルタッチな『ガルパン』を執筆依頼された」ってつぶやかれていましたよね。これを紹介出来ないなんて、名人ともあろうお方が……。

内田　悔しい！　発表が締め切りに間に合わず……。

伴　初心者向けに適した作品なら、恐竜研究家としても知られるヒサクニヒコ先生の『マンガ戦車戦史』。戦車がいつ・いかにして作られ、ど

ガールズ＆パンツァー
2012年メディアファクトリー／原作・ガールズ＆パンツァー製作委員会、作画・才谷屋龍一



黒騎士物語【愛蔵版】
2008年・ゲンブンマガジン／小林源文



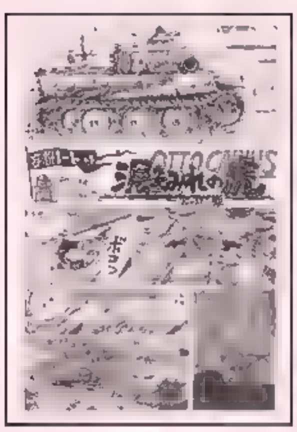
マンガ戦車戦史
2016年・イカロス出版／ヒサクニヒコ



鉄の墓標
1974年・小学館／松本零士



泥まみれの虎
2002年・大日本絵画／宮崎駿



ニーナとうさぎと魔法の戦車
2012年・集英社／原作・兎月竜之介、作画・藪口黒子



この大戦で、どういった戦車がどんな活躍をしてきたか……を、ほっこりとした絵柄の一コマ漫画でわかりやすく解説されています。

名人　日本の戦車は「三菱重工が生産の主力」、硫黄島では「加工しやすい疑灰岩を削って囮用の偽戦車を作った」とか戦車トリビアも満載ですね。じゃあこちらも戦史漫画で！　団塊ジュニア世代はこの方の「戦場まんがシリーズ」で戦車や戦闘機の魅力を知ったという人も多いでしょう。巨匠・松本零士先生がインパールでの戦車戦を描いた『鉄の墓標』。やっぱ松本先生が描くメカはカッコいいですよね！

伴　ちょっと待って下さい、インパール作戦って多大な犠牲者を出した〝日本陸軍最大の愚策〟と言われているんですよ？　松本先生のガンチクある、この台詞を読んでください。「この世に無敵の戦車などありはしない…。あるのは、ただ鉄の棺桶だけだ!!」。

名人　う……スミマセン……。

伴　僕はこれを「面白い」というだけでは読むことはできないですよ。名人の態度からは、極めて生命に対する侮辱を感じます！

名人　あれ？　その怒り方、どこかで聞いたことある！

伴　ということで、巨匠には巨匠で対抗。宮崎駿監督がドイツ軍の戦車エース、オットー・カリウスの回顧録を元に描いた『泥まみれの虎』です！　これが発表された連載「宮崎駿の雑想ノート」は、飛行艇や戦車などを描いたエッセイ風漫画で、『紅の豚』の原型作もあります。当然、こちらもガンチクあり。「戦車にかぎらず軍事一般は人間の暗部から来るものなのだ。人類の恥部、文明の闇、ウンコだゲロだ」としつつ「ウームおもしろい。なんという愚かさだ…」。こういう発言、いちいち〝宮さん〟で最高じゃないですか。

名人　いや、なんというか、メンドくさそう……。

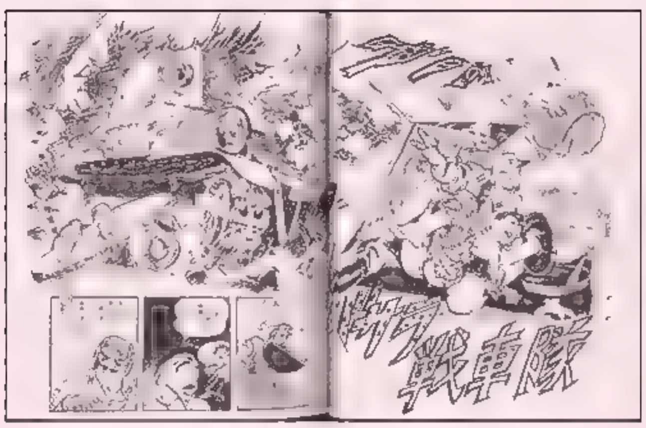
伴　宮崎監督曰く、「戦車が強そうとかカッコイイから好きなんていうのはな、ただの無知のせいだ。初歩だ。カケダシダ」だそうです。

名人　いいんですよ、萌えという見方もあるんですから！　ということで女性キャラがたくさん見たい方には『ニーナとうさぎと魔法の戦車』。新型爆弾の影響で魔力兵器となった戦車に、女性で構成された「私立戦車隊ラビッツ」が立ち向かう物語です。ドラマCDでは悠木碧、戸松遥といった人気声優さんが出演しています。

伴　萌えには『ワイルド7』の望月三起也先生による『バサラ戦車隊』で迎え撃ちましょう。僕ら世代で望月先生といえばマシン・アクション、そして艶っぽい女性の描き手ですから。本作でも戦車の描き込みはもちろん、敵キャラのソ連軍女将校・ソーニャがいいんですよ。ロシア系特有のムッチリ肉の付いた尻がまた良くて……。望月先生のマンガはガチガチのリアル志向にいかないところもまた魅力で、初期作品『宇宙ハンター55』ではナチスの戦車が宇宙を飛ぶというファンタジーも提示されていました。

名人　『重機甲乙女 豆だけど』では、豆タンク「L1軽戦車」に主役ヒロインが搭乗しますよ。でも、本作の舞台はなんと1480年代。神聖同盟VSオスマン帝国の戦いを現代兵器で描く異色戦車漫画です。

伴　豆戦車漫画といえば、『ドミニ



バサラ戦車隊
2011年・大日本絵画／望月三起也



重機甲乙女 豆だけど
2013年・芳文社／真鍋譲治

オン』を忘れちゃいけませんよ！『ボナパルト』を操縦するヒロイン・レオナが可愛いんですけど、いま読むと士郎正宗先生の戦車感がいいですね。作中に登場するポリスタンクを「公的に否定されない偽善の鎧を着た、被害妄想の産物」と位置付けていたり。

名人　宮崎監督もそうでしたけど……戦車漫画を描くとムズい思想を語りたくなるんですかねえ。あ、戦車作家といえば、かたやまはじめ先生。『シェイファーハウンド』、『砂漠の獅子』など多くの戦車モノを描かれていて、ご自身も「戦車・戦艦マンガは私の天職」と言い切られています。女性主人公だけど内容はハード。『シェイファー～』は第1話から女子供も容赦なく死にます。

伴　あと、かたやま先生作品では、『豹と狼』の「石破茂も読んだ！」っていう帯付き本をゲットしてほしいですね。戦車絵の下に石破さんのゴツい顔面どアップ写真がシビれます。

名人　戦車が2台あるように見えますね。

伴　ではここで、シブい戦車漫画として、ドン男爵先生の『電撃！ロンメル戦車軍団』を。版元は立風書房。

名人　モンド系児童書「ジャガーバックス」の！

伴　戦車漫画では他に菅野英一先生による『大進撃！ドイツ機甲師団』もあって、両作とも漫画の途中にちょこちょこマニアックな情報ページが挿入されるのが特徴かと。「ドイツ戦車乗員配置」「ドイツが秘かに開発していた武器」「ドイツ・アメリカ両軍ミリタリー・ルック」とか。このジャガーバックス・テイストが、たまらないんですよ。

名人　『戦車大図鑑』とか『戦う自衛隊』とかの。っていうか、ドン男爵って聞いたことない作家さんです……。

伴　じゃあ、プロフィールを読んでみてください。

名人　えーと……「第二次世界大戦中、まだ幼かった著者は、ナチのユダヤ人迫害の犠牲者と共に、アウシュヴィッツに収容される」「数年前、ベトナムの戦火を経て、日本に漂着。折からの劇画ブームにふれてヒラメキを感じ、一念発起。以後、劇画の勉強に没頭する」。……これ、明らかに誰かの変名ですね。



ドミニオン
1986年・白泉社／士郎正宗



シェイファーハウンド
2013年・白泉社／原作・吠士隆、作画・かたやままこと

砂漠の獅子
—ドイツ軍4号戦車1942
2009年・白泉社／原作・中里融司、作画・かたやままこと

豹と狼
—ドイツ軍5号戦車1944
2009年・白泉社／原作・中里融司、作画・かたやままこと



電撃！ロンメル戦車軍団
1980年・立風書房／ドン男爵



大進撃！ドイツ機甲師団
1980年・立風書房／菅野英一



伴　そう、実はこの方、貸本時代から活躍するカルト時代劇画家・鬼城寺健先生なんです！　月宮美兎名義で描かれた怪奇モノ『怪談 蛇太郎』、『武士道無残くされ』の先生と言えばわかりますかね、シブい！

名人　漫画マニアしか驚きませんよ！　じゃあ僕は『ガルパン』のキャラクター原案補佐としておなじみの野上武志先生の作品『セーラー服と重戦車』を。中学の戦車同好会を舞台にヒロインが活躍する萌え系戦車漫画なんで『ガルパン』ファンは読みやすいんじゃないかと。

伴　僕は野上先生ならまず『大和撫子007』なんですけど、成年コミック枠ということで、やはり出世作の『鋼鉄の処女たち』を。ファンタジー世界の戦記なんですが、美少年の大公がゲイの元帥にオカマ掘られたり、敵軍の子を孕む女性キャラがいたりと、戦争のビターな面が描かれているのが特徴です。げに恐ろしきは、男性器という砲塔ですね……。

名人　下ネタ禁止です！

伴　で、この作品、もっとビターな展開があるんですよ。野上先生と……。

プチ　（遮って）ストップ！　えー、では一回戦は伴さんの勝利です!!

戦車が登場する漫画です！

プチ　二回戦はジャンル不問で、戦車が印象的に登場する作品をお願いします！

名人　となれば、『こちら葛飾区亀有公園前派出所』ですよね。第192巻には有名な『ガルパン』回「パンツァーバトル」を収録。『ガルパン』がいかに戦車マニアのハートを掴んで、人気が出ていったのかがすごくわかりやすくまとめられているんで、『ガルパン』の初心者にもオススメですね。

伴　またそういうので、『ガルパン』ファンにすり寄って！　秋本先生の戦車好きは有名だから、紹介するなら他のエピソード――戦車プラモうんちく満載な第124巻収録の「バカが戦車でやって来た!!」とか、『ガルパン』以前に戦車バトルを描いた第131巻収録の「戦車でGO！」とかじゃないですか。

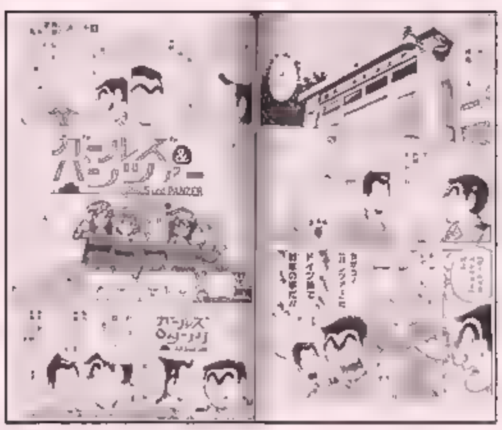
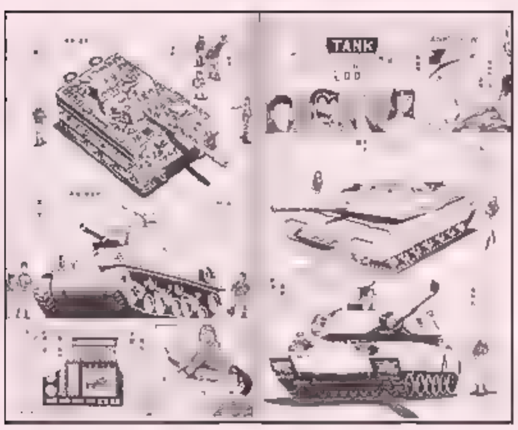
名人　うっ……ま、まあ『こち亀』



セーラー服と重戦車
2007年・秋田書店／野上武志



鋼鉄の少女たち
2003年・角川書店／原作・手塚一佳、作画：しけたみがの

こちら葛飾区亀有公園前派出所
1976年・集英社／秋元治

に戦車回はたくさんあるということで……。

伴　レア度高めといえば、かつて第4巻に収録されていた「派出所自慢」でしょうね。「神国日本」とか言ってしまう旧日本軍人チックな班長が登場するわ、中川が「天皇陛下バンザーイ!」と叫ぶわといったシーンが問題だったのか現在はサシカエに。あ、戦車は後半で登場します。

名人　……って、また危なっかしいやつを! じゃあ僕は80年代の『コロコロコミック』人気作『コンバット弾』。小学生主人公がシミュレーション世界で戦車やジープのチョロQに搭乗してバトルするというコロコロお得意のホビー・タイアップ作品なんですが、玩具がコンバット・チョロQだけに、対決する舞台が「第二次大戦北アフリカ」「レマルク鉄橋争奪戦」とか実際にあった戦場なんですよ。小学生で戦場って、よく考えたらこれも危なっかしいですが。

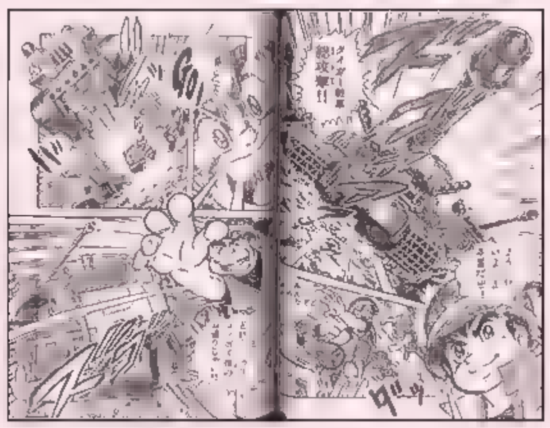
伴　この作品でミリタリーオタクになった子供も多いでしょう。なら僕は『コロコロ』のライバル誌だった『コミックボンボン』からプラモバトル漫画『プラモ狂四郎』を。主人公の対戦相手として蔵井というスケールモデラーが登場するんですが、こいつがアニメモデラーを見下しているイヤな奴で。「どうせガンダムだろう」とか言うんですよ。

名人　う〜ん、やっぱミリタリーオタって取っつきにくいような……。

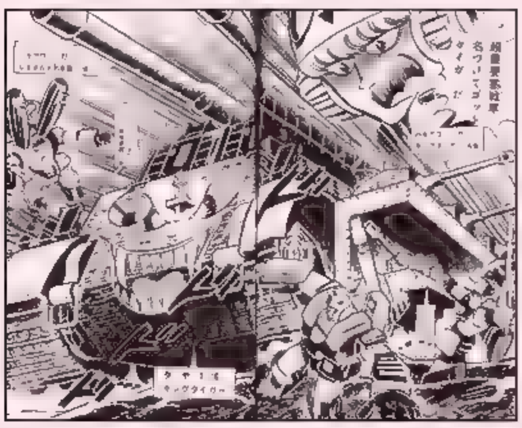
伴　でもプラモバトルは最高ですよ。ガンダムvsキングタイガーという異色対戦が見られるのはこの作品だけ! 後に蔵井は「超重要塞戦車ゴッドタイガー」で再戦に挑むんですけど、これがキングタイガーにレオポルド列車砲と24ミリ四連装砲を2コずつ取り付けるという凶暴な改造戦車。こうなると「どこがスケールモデルだよ!」ですが。

名人　戦車版「パーフェクトガンダム」みたいな。変わった組み合わせの戦車なら、猫の霊が取り憑いた74式戦車「ミケ」が登場する『エルフを狩るものたち』が有名ですね。作中では軍事オタクの女子高生が操って……というか飼い馴らしてました。

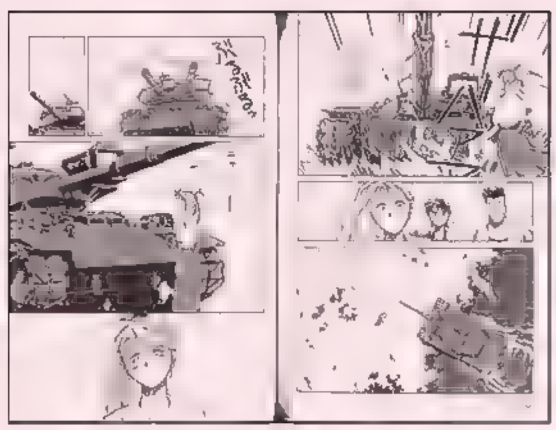
伴　では、こちらは『ジャバウォッキー1914』。史上初の戦車「M



コンバット弾
1983年・小学館/たなかてつお



プラモ狂四郎
1982年・講談社/やまと虹一



エルフを狩るものたち
1995年・角川書店/矢上裕



ジャバウォッキー1914
2015年・講談社/久正人

KＩ」は、太古に地球を支配していた恐竜族が人類殲滅のために開発したものだった——という設定なんですが、注目したいのは作者の久正人先生が『マンガ戦車戦史』のヒサ先生の息子さんという点。「恐竜」「戦車」のキーワードに、親子の絆を感じます。

名人　その情報を頭に入れて読むと感慨深いです！　架空戦記なら未来を舞台にした『ヴィナス戦記』も。未来設定だと戦車も超兵器になりがちなんですが、本作の戦車「アドミラルＡ・1型」はデザインも現実寄り。安彦良和先生の戦車愛を感じますね。

伴　こちらは過去にタイムリープする『戦国自衛隊』。戦国時代in 60式装甲車、自衛隊vs武田騎馬隊……この設定で燃えない男はいないですよ！

名人　79年公開の映画も大ヒットしましたね。

伴　戦国時代だから燃料補給が出来ず、最後には動かなくなってしまうんですが、「おめえの雄姿を野ざらしにして人目にさらしたくはねえんだ」と、操縦者が60式と一緒に琵琶湖へ沈んでいくシーンは泣けます！

名人　泣ける戦車といえば『実録サッカー戦士』。舞台はドイツ支配下の「ヨーロッパのある国」で、地元サッカーチームがナチスから負けの八百長試合を命令されるんですが、選手たちはサッカー愛からこれを蹴って勝利！　でもその瞬間、試合場にドイツ軍戦車が突入してきて、選手たちは全員射殺されるという。

伴　ハイハイ、映画『勝利への脱出』と同じ、ロシアの「デスマッチ事件」ですね。

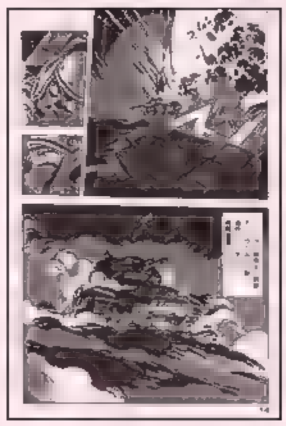
名人　当時の子供たちは、この悲惨なラストがあまりにも強烈だったようで、08年に発行された『熱血!!コロコロ伝説 トラウマまんが傑作選』ではトリに収録されていました。……戦車怖い！　戦争怖い！

伴　ここまで紹介してきてわかるのが、漫画における戦車って「圧倒的武力」または「戦争」の象徴ってことですね。

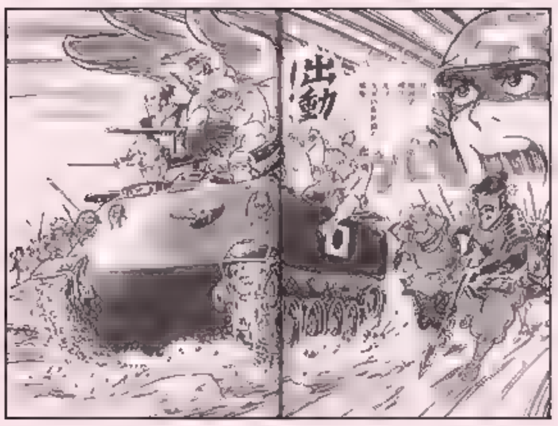
名人　ああ、戦争以外にまず活躍することがない乗り物ですしね。

伴　唐突に戦車といえば、不良バトル漫画『激！極虎一家』は印象的でしたね。少年院のボクシング大会に

ヴィナス戦記
1987年・学習研究社／安彦良和



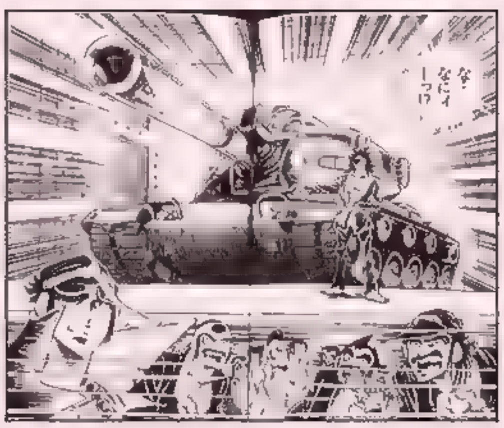
戦国自衛隊
1976年・秋田書店／田辺節雄



実録サッカー戦士
1979年・小学館／小林たつよし

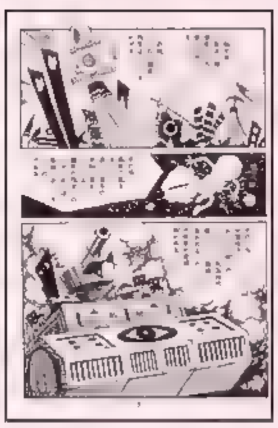


激！極虎一家
1980年・集英社／宮下あきら



ジョジョの奇妙な冒険
1987年・集英社／荒木飛呂彦

戦車城攻撃隊
1978年・双葉社／つのだじろう





乱入してきた極楽三兄弟を主人公の仲間・沖田鉄が迎え撃つんですが……この兄弟が、まあ卑怯。三男の元ボクサーはまだいいとして、次男の武器は拳銃、そして長男は……戦車。

名人　卑怯度のハネ上がり方がハンパないです！　で、沖田が負けると。

伴　いや、勝つの。砲弾を受け止めて戦車に体当たり！

名人　戦車の砲弾って、すごい速射なんですけど……。

伴　沖田はこう言ってます、「これが根性だぜ」。つまり、戦車は男気に弱い！

名人　宮下ワールド限定のルールです!!

プチ　う〜ん、戦車は強くあってほしいなあ……。ということで第二回戦勝者は名人で！

戦う車の漫画です！

プチ　三回戦は、変わりダネ戦車が登場する作品でお願いします！

名人　これは『ジョジョの奇妙な冒険』第四部に登場する「シアーハートアタック」でしょう！　スタンド「キラークイーン」第二の爆弾で、熱に反応して自動追尾してくる戦車。承太郎の「オラオラ」も効かず、かなり手こずっていました。

伴　元ネタのクイーンのアルバムでは、「キラー・クイーン」は2曲目に収録という、この合わせ鏡ぶり。ちなみに、同じ第四部に登場するスタンドなら「バッドカンパニー」を忘れていませんか？

名人　……あ！　ミニチュア型スタンドの軍隊のなかに戦車が7台!!

伴　詰めが甘い！　では僕は、戦車と城という男のロマンが合体した『旋風城』が登場する『戦車城攻撃隊』です。なんと戦国時代に戦車が開発されていたというセンス・オブ……というか戦車・オブ・ワンダーな作品！

名人　あの〜……旋風城の燃料は？

伴　実は車輪の陰に隠れている馬が動力です（笑）。それはさておき、戦国時代の戦力で戦車をどう攻略するか、また決死隊として旋風城に挑む五人の侍たちの生き様がしっかり描かれていて結構燃えます。いまの作家さんでリメイクすれば、ウケるんじゃないですかね。

名人　いまの作家さんで変わりダネ戦車といえば『ミハロリプレイス』ですかね。民間軍事警察が使用する人型戦車「ウルメンシュ」が登場します。まあ、ほとんどロボットですけど。

伴　人型戦車なら『とつげき〜ボンボン団』も。チョロQにBB弾を足したバンダイの玩具「B．B．5」のタイアップ漫画で、敵ボスのドラクターが戦車。キャラモデルは……帽子の鉤十字マークでお察しください。

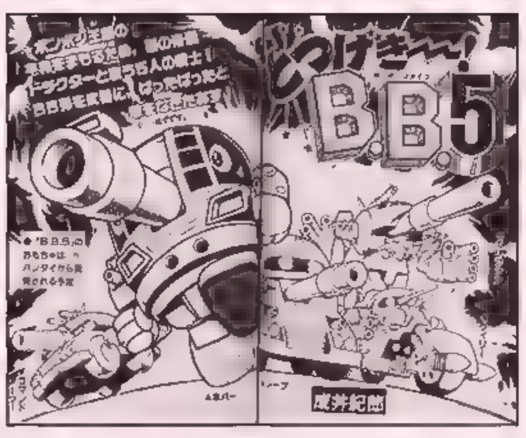
名人　戦車キャラなら『キン肉マン』の王位争奪編に登場する戦車超人レオパルドン！　キン肉マンビッグボディチームの次峰なんですが、登場から退場までたったの3コマ。いまや漫画史上最弱キャラとして有名ですね。

伴　では、ここでリアル路線に戻しますか。実際のところ、『ガルパン』で戦車好きになったとしても、現実的に考えて僕らが日常的に乗れるものではないですよね。なら、戦車に近い装甲車に乗るしかない。それってなんだと思いますか？

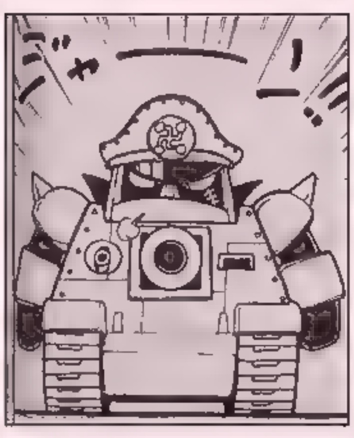
名人　えーと……（ネット検索して）あ、一般人も買える装甲車「マロー



ミハロリプレイス
2012年・角川書店／あきづきりょう



とつげき〜ボンボン団
1987年・スーパーボンボン／成井紀郎



キン肉マン
1979年・集英社／ゆでたまご

ダー」ですか？

伴　ブー、残念。『バイオレンス特急』のはみだし刑事コンビが乗る「バイオレンス・ポリス・ギャラクシー号」です！　全重量1．5トンの装甲車で、後輪はキャタピラ。しかもフロント部分から砲弾の代わりに鉄球が飛び出すということで、これはもう、戦車に認定です！

名人　まったく現実的じゃないです！

伴　このテのマシンなら『熱笑!!花沢高校』も外せませんよね。極悪学生集団「北大阪の虎」と主人公率いる「黒いゲリラ」の対決を描く学園バトル漫画なんですが、敵味方ともに、バズーカや回転式ノコギリが装着されてる装甲バイクで戦うんです。「戦車」って要は〝戦う車〟ですから、このバイクは間違いなく戦車!!

名人　確かにツーリングやレースには不用な改造ですけど……。

伴　あ、クライマックスの決戦ではリモコン戦車部隊が登場します。といっても発射するのは砲弾でなくて「衝撃砲」——プラスチック弾や催涙弾になっているところは学生らしいかな。

名人　そうなのかなぁ……。

伴　リアル路線、まだいきます！　車両改造は難しい。というか車種免許を持っていない。そんな読者にはコレ！　熱血運動会バトル漫画『おとこ騎馬戦』。小学生が江戸時代の軍学者・山鹿素行の武教全書を用いて騎馬戦に挑む話です。

名人　ズルい！　伴さん、この企画にかこつけて珍作漫画を紹介したいだけでしょ!!

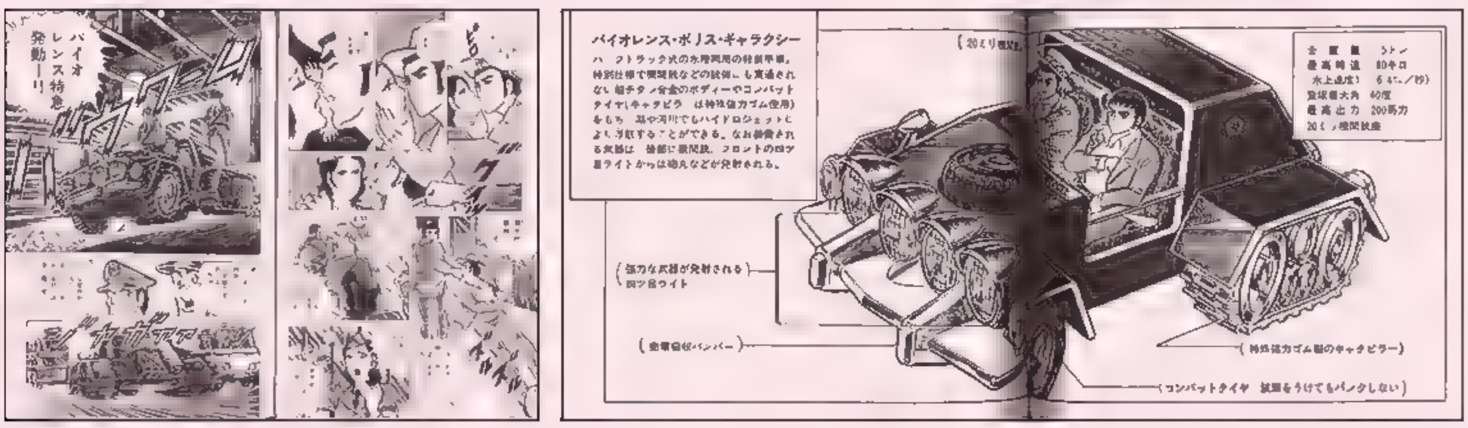
伴　笑止！　士郎先生も、兵士が陣形をとって移動しながら槍や弓で攻撃する古代ローマのファランクスを「戦車を連想する」と語られています。詰まるところ、騎馬戦こそがもっとも現実の戦車道バトルに近いんですよ！

名人　そんなバカな!!

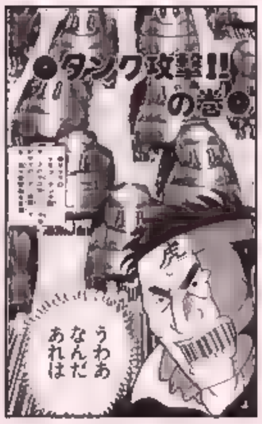
プチ　と、もうページぶんのネタ貫いました！　お疲れさまです！　……でも個人的におふたりの所有漫画をもっと見たいんで、明日にでも「最終章」どうですか？

名人　やりませんっ!!

伴　全巻撤退!!（と、漫画本をしまう）■



バイオレンス特急
1977年・集英社／中島徳博



熱笑!!花沢高校
1980年・秋田書店／どおくまん



おとこ騎馬戦
1984年・コロコロコミック／桜多吾作



試写会場から直行座談会

DEVILMAN crybaby を見た!!!!!

2018年1月、Netflixにて全世界同時ストリーミング開始となる話題作『DEVILMAN crybaby』。その公開に先駆けて、第1話〜第3話を見た本誌スタッフが試写会場近くの喫茶店（ルノアール市ヶ谷駅前店）で語りまくり！　衝撃の原作漫画『デビルマン』、この日本の宝にして魂である作品と、世界の湯浅政明監督はどう対峙したのか——？

多根清史×志田英邦　聞き手＝林 和弘（本誌編集長）

尖った感性とエンタメの達人

——今日は多根さん、志田さん、僕の3人で『DEVILMAN crybaby』の試写（第1話〜第3話）を見たわけですけど、率直にどうでした？

多根　良かった良かった！

志田　すごく良いんじゃないですかね。セクシャル&バイオレンスな描写もありましたけど、マイナー路線ではなく、ちゃんとポップな路線に踏みとどまってましたよね。

多根　人を楽しませる方向にね。

志田　その辺のバランスがバッチリでした。

多根　尖った感性の湯浅監督とエンタメの達人・大河内（一楼）さんのタッグも奇跡的ですよね。

志田　そういう意味で『DEVILMAN crybaby』は良い意味でのフリーハンド感があるから、それは今風だな、と思うワケですよ。そこは時代が変わったんだっていうね。昔はパッケージに影響されたりして、結局のところ「ヒットってなんだ？」って言うときには売上で決まってたワケだけど、ここに来て勝負のルールが変わったんですよ、たぶん。

多根　一般的な、アニメを見ないヤツに対しても刺激物になり得るかどうか？　という勝負ですよね。『デビルマン』というのは、ちょうど『（宇宙戦艦）ヤマト』みたいな感じで、いまのアニメファンよりも一世代二世代前の作品じゃないですか。その直撃世代の人たちって、わりとインフルエンサーというか、もっと違った界隈にも話題を広げることができるから、その意味でも『デビルマン』って有機的な位置で、すごい良いと思うんですよね。

古典としての『デビルマン』

——昔NHKでやってた『マンガ夜話』の『デビルマン』の回を見たことあるんですけど、もう、岡田（斗司夫）さんが語りまくってて、すごい面白いんですよ。やっぱり、あの世代の人たちが原作直撃世代ですよね。

志田　古典なんですよね、『デビルマン』って。だから、いろんな作品がなぞるわけだし、『デビルマン』の構造を。そういう意味でいうと、

世の中、全部『デビルマン』になったんですよ。

多根 すべてはDになるんですよ！　それこそ『エヴァ』だって『デビルマン』ですからね。

──庵野（秀明）監督もおっしゃってますね。『旧エヴァ』について「『デビルマン』になるんですよ。話はあれしかないんです」（『スキゾ・エヴァンゲリオン』より）って。

志田 その古典という枠の中で、いかに派手に踊ってみせるか？　今風の歌舞伎を見せるか、みたいなことなんじゃないかって思うんですよね。演じ手も全員変わるわけじゃないですか。電子音楽やヒップホップを入れちゃうのも、いまの時代なんだからいいじゃないですかっていう。古典だから、それも入れられるんですよ。そういうものを入れても最後にはこうなれば『デビルマン』でしょ！っていう。枠は狂ってないわけ。不動明と飛鳥了がいれば、最後はこうなるよねって。

多根 だから、歌舞伎の『ワンピース』（『スーパー歌舞伎Ⅱ ワンピース』）ですよね。

志田 まさに、おっしゃる通り。そういうことではホント、そういう枠組みに入ってるのが素晴らしいなっていう。



多根 古典だからさ、器が広いから何でも入るんですよ。何を入れても構わない。だってさ、いま現在、世の中にあるものはすべて『デビルマン』の子なんですから。

志田 みんな薄っすら『デビルマン』のことは知ってるわけですよ。大体こうなる、とか。そういう人たちにとって、たぶん湯浅監督のような新しい解釈って違和感がまったくないと思うんですよね。当然原理主義者もいるとは思うんだけど、古典だから、そういうのは、もう、いいんじゃないかっていうね。

多根 いや、原理主義者の方もむしろ喜ばれるんじゃないですかね。だって、いままで、言葉は悪いですけど牙を抜かれた『デビルマン』もあったりした中で、今回は完全に牙を剥き出してたしさ。僕らが見た第3話までで、相当に牙を研いでましたからね。

志田 僕も見るまでは絵柄が気になってたけど、全然そんなことなかった。いわゆる劇画タッチではないコミック調にすることで薄めたり、安全圏に収めようって意識はなかったから。だから、良い意味で湯浅監督は自分の持ち味をよくわかってらっしゃる。主人公たちも、ちゃんと等身を上げてきてるじゃないですか？　そのあたりも、すごく丁寧ですよね。

──キャラクターデザインは倉島亜由美さん、デビルデザインは押山清高さんですね。

志田 倉島さんって、もともと『エウレカセブン』とかBONES系のお仕事をされてた方なんですよ。だから、吉田健一さんラインの方で、すごく絵が上手い。彼女がデザインしてるから、横顔とか見るとわかるんですよ、「あ、倉島さんの絵だ」って。彼女が湯浅監督に寄せてキャラデザをしてる。彼女がやってるから、もちろん完全な萌えキャラじゃないけど、今風の美少女キャラを踏まえた湯浅解釈になってるんですよね。

多根 なおかつ、ちゃんと動かせることを意識して、動かすことを前提にデザインされてる。原作の動きと折り合わせた上で「これなんだ」と。すごく良い着地点ですよね。

これが本物のデビルマンだ！

──それは、やっぱり『デビルマン』が強烈な古典だからなんでしょうね。そこは絶対に外れないし、外しようがないっていう。

多根 そこについては、もちろん湯浅監督も敬意を払ってるだろうから。

志田 音楽を牛尾憲輔さんが担当されてるっていうのは『ピンポン（THE ANIMATION）』の流れでもあって。そういうことを考えると、キッチリとコントロールされてるんだけど、作家はそれに縛られずに伸び伸びとやってる。すごくうまく行ってる作品なんだろうな

あ、と。だから、もっと、こういった文脈で注目されるべきだと思うんですよね。そういう意味でも「これは本物なんだ！」って言ってしまっていいと思うんだけどね。

多根 「これが本物のデビルマンだ！」って断言してしまっていいと思いますよ。

志田 そう、21世紀にちゃんと創るべき本物の『デビルマン』。我々は、こう、長年デビルマン貯金が貯まっててさ（笑）。

多根 デビルマン貯金がブタの貯金箱から溢れてるわけですよ（笑）。

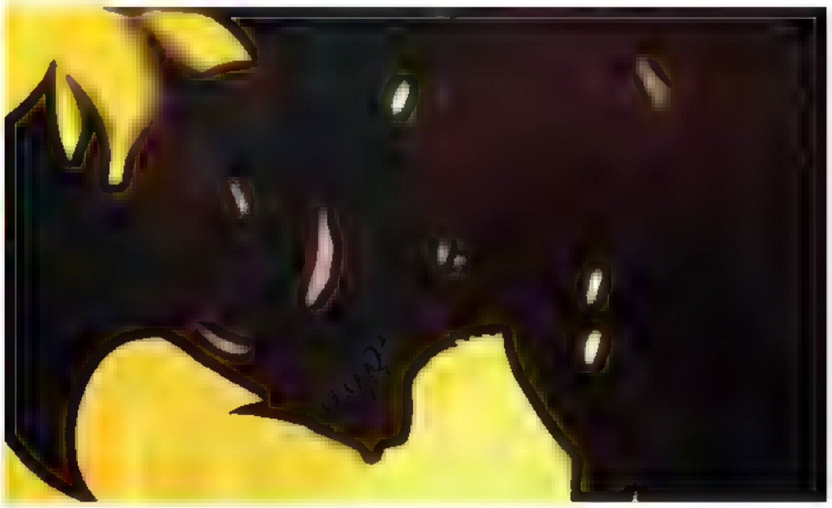
志田 そろそろ返していただかないとね、我々の貯まりに貯まったデビルマン貯金をね。

多根 「そろそろ返してくれや！」っていうときに「ハイ！」って利子込みで見事に返してくれたよね、今回。

日本の魂　日本の宝

——考えてみると『デビルマン』って、ここまでドメスティックに、日本人の心に影響を与えた作品って、ちょっと他にないですよね。

志田 『デビルマン』って、そういうものじゃないですか？　日本の魂のひとつでしょ。





——いや、紛れもなく日本の魂ですよね、『デビルマン』は。

志田 さっきの多根さんじゃないけど「すべてはD（＝デビルマン）になる！」といっても過言じゃないわけだから。

多根 それと同時にインターナショナルにも通じるものですからね。

志田 そう、世界に通用する。そんな日本の宝である『デビルマン』を再構築するにあたって、湯浅監督はちゃんと回答を出したわけですよ。「俺たちにやらせると、こうなるぜ！」っていう。

多根 だから、愛のない人に任せるとどうなるかって言うと……。

——そこでストップ！　それ以上は、さすがに書けない（苦笑）。

志田 でも、まあ、そういうことだよね（苦笑）。

多根 確かに見てくれはそうだけどさ、「ここに魂はないだろう！」っていう作品も多いわけですよ（笑）。

志田 でも、今回の『DEVILMAN crybaby』は、それに対する回答でもあるわけですよ。これまで我々はずっと『デビルマン』にお布施をしてきて。デビルマン預金をして、『デビルマン』を大事にしてきたと思うわけ。だけど、今回の『DEVILMAN crybaby』で、湯浅監督はちゃんとしたアンサーを出した。だから『DEVILMAN crybaby』が素晴らしい作品になったのは、湯浅監督が戦った結果だと思いますね。

——「日本の魂を背負います」って話ですからね。結構なプレッシャーだったと思いますよ、それは。

志田 漫画って盛れば盛るほど表現がリアルに近づいていくし、確信に近づいていくと思うんですよね。それに対して、湯浅監督が平仮名で書く「まんが」は削ぎ落としの世界。要するにマイナス表現をすることで、いかにシンプルに、なおかつドライに見せていくかっていうことを追求してるから、そもそも路線が違うんですよ。永井豪先生は、とにかく足していくわけですよ。足して足して足して。湯浅監督は削って削って削って、線画3本くらいで素敵なカットになりました、みたいな。その相性の悪さってハンパないと思うんだよね。だけど、表現してるのは同じだっていう。それこそ『デビルマン』ですよ。黒と白みたいな。こ

っちが不動明だったら、向こうは飛鳥了みたいな。一回転して『デビルマン』だなっていう感じもあるんだよね。なんか、すごく一周してるんだよな、と思って。「描かないデビルマン」と「描くデビルマン」。

多根 それはいい表現。すごくよくわかる。

今日もどこかでデビルマン

――『DEVILMAN crybaby』を見るにあたって内田名人から教えてもらったんですけど、『デビルマン』って児童漫画の世界にも進出してて、『コロコロ』とか『ボンボン』でも連載されてたことがあるらしいんですよ。

志田 ナニナニそれ？

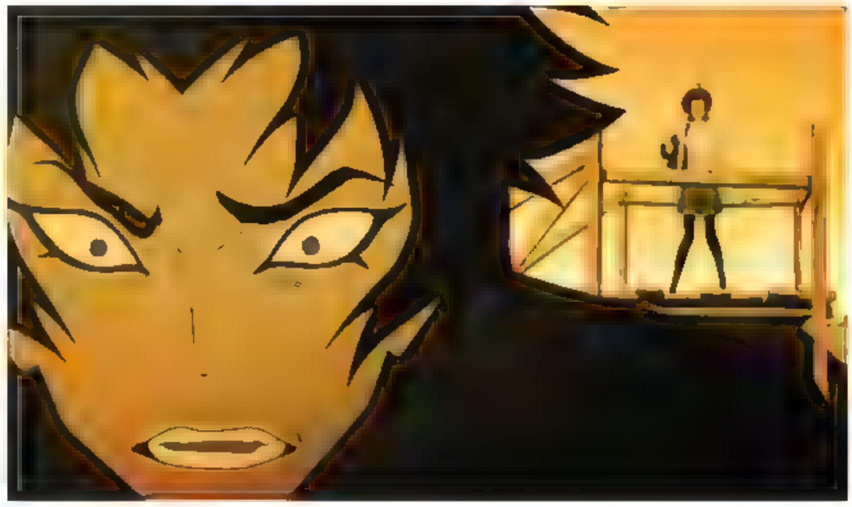
――『デビルマン戦団』とか、あと『オレは悪魔だデビルマンくん』っていう児童漫画があるらしくって（笑）。

多根 あははは（笑）。

志田 すごい！（笑）

――あと『闘神デビルマン』とか。

志田 いいねえ！ 内田名人、最高だな。



――それも古典だからってことなんですよね。今日、古典っていうキーワードが出てすごく納得したんですけど、だから間口はものすごく広いんですよね。原作原理主義っていう話もありますけど、『デビルマン』の間口は僕たちが考えている以上にメチャクチャ広い。だから、ある種の神話でもあるんですよね。

多根 『デビルマン』自体が初期のメディアミックス作品じゃないですか？ もともとTVアニメから始まった企画だからさ。

志田 いや、もう、すべての『デビルマン』をデータベース化すべきですよ！

――『デビルマン』っていうものが、こんなにもあるっていうことを、みんな知ったほうがいいと思うんだよね（笑）。『デビルマンくん』ってノリとしては『（かっとばせ！）キヨハラくん』みたいな感じでしょ？

志田 だから「今日もどこかでデビルマン」ですよ、文字通り（笑）。

――あははは（笑）。

多根 あの歌詞は予言してたんだ（笑）。

――しかも掲載が『コロコロ』と『ボンボン』ですからね。もはや出版社の垣根も軽々と超えてるわけですよ、『デビルマン』は。

志田 いいなあ。

多根 今日もどこかでデビルマン！

デビルマンの涙

――『DEVILMAN crybaby』は原作の完全アニメ化で話題になってますけど、本編中にTVアニメ版へのリスペクトが入ってて、いいですよね。細かく笑えるところも入ってたりして、肩の力が抜けてる感じがいいなあ、と思って。

志田 いいですよ、ホントにいい。

――現場が楽しくやってるなっていうのが伝わって。あと、今日の試写で、不動明がメシを食うシーンで、すごい笑ってる人いませんでした？（笑）

多根 いたいた（笑）。美樹ちゃんの家でメシ食ってるシーンで大ウケしてた人いたよね。

志田 どうなるかわからないけど……あれって、牧村家にとっての最後の晩餐的なところにも繋がってるわけでしょ、当然？

――完全にそうでしょうね。その伏線もあると思いますよ。

志田 だからさあ、僕は、もうホント、この後が見たいね！ どうなってんだっていう。あの、大変なことになる牧村家。

――町の不良たちとか、みんな死んじゃうんだろうか？ みたいなね。

多根 結末はわかってても、応援しちゃうじゃないですか。「生きてくれ！」って。

――僕らは最後まで見てないですから、いまの段階では「頑張ってくれ！」って願うしかないんですよね。あと今回『DEVILMAN crybaby』ってタイトルですけど、改めて原作

を読み直すと、意外に不動明よく泣くんですよ。

志田　うんうんうんうん。

——で、原作の最後の最後、たぶん飛鳥了も泣いてるんですよね。顔を覆ってますけど。

多根　今回、泣くことをたくさんフィーチャーしてて良かったですよね。だから、それによって、デビルマンの目の下のクマが涙の跡なんだなってわかるじゃないですか！

——あははは（笑）。

志田　あーいいッスね（笑）。

——いや、すごいイイ話なんですけど、それは多根さんオリジナルの説なんでは？（笑）

多根　（聞いてない）石ノ森章太郎先生のモチーフでもあるじゃないですか？　キカイダーの目の下にあるのは涙だ！　みたいな。だから、あれこそがデビルマンの人間性なんですよ！

志田　ふむふむ、いや、いいですね、多根さん！

——今日の多根さん、名言連発だ（笑）。で、最後にもうひとつ言いたいのは『デビルマン』って「引き裂かれたアイデンティティ」みたいなテーマもあるような気がするんですよ。「正義と悪」「人間と悪魔」みたいな。

志田　さっきの話にもあった「白と黒」とか。

——そうそう。個人的にはそこにグッとくるところがあって。「自分は何者なのか？」っていうアイデンティティの問題。ウチの雑誌にしてもゲームかアニメかって論争がありましたけど、そもそも自分はオタクなのかサブカルなのか、みたいな（笑）。

多根　そこにハルマゲドンがあるわけだ（笑）。

——そうそうそうそう（笑）。だから不動明のアイデンティティ、自分は人間なのか悪魔なのか？　守るべき人間こそが本当は悪魔なのではないのか？　っていう葛藤って、これからも多くの若者たちにとって切実なテーマであるだろうし、だからこそ『DEVILMAN crybaby』がたくさんの人に見られるといいなって思うんですけどね。

志田　そうですね。それを含めて日本の宝ですからね。

——いや、僕、ホントにそう思うんですよね……うッ!!（バリバリバリ！　ババーン！）うおおおおおおおおおおおおおおおお～!!

多根　は、林くん、どうしたの!?

志田　ま、まさか!?

——（ザワザワザワ）……フッフッフ……おれは……サブカルでも、オタクでもない！　おれは！　おれは…………！　CONTINUEだ!!

多根＋志田　ぎゃあああああっ!!

（そしてルノアール市ヶ谷駅前店は阿修羅地獄と化した……）



DEVILMAN crybaby
2018年1月5日(金)、Netflixにて全世界同時配信!!

[スタッフ] 原作：永井豪「デビルマン」　監督：湯浅政明／脚本：大河内一楼　音楽：牛尾憲輔　キャラクターデザイン：倉島亜由美　デビルデザイン：押山清高／ラップ監修：KEN THE 390／色彩設計：橋本賢　美術監督：河野羚　撮影監督：久野利和／編集：齋藤朱里／音響監督：木村絵理子／プロデューサー：新宅洋平・永井一巨／アニメーションプロデューサー：チェ・ウニョン／アニメーション制作：サイエンスSARU／Produced by Aniplex Inc. Dynamic Planning Inc.

[キャスト] 不動明：内山昂輝／飛鳥了：村瀬歩　牧村美樹：潘めぐみ／ミーコ：小清水亜美／シレーヌ：田中敦子／カイム：小山力也　長崎：津田健次郎／ワム：KEN THE 390　ガビ：木村昴／ククン：YOUNG DAIS　バボ：般若　ヒエ：AFRA

公式サイト：devilman-crybaby.com　ツイッター：@DevilmanCryBaby

RECOMMENdEd

衝撃のデビューから20年！
クソゲーハンターの次なる野望とは？

単行本『超スーファミ』の発売を記念して、11月16日に大阪ミナミの「ロフトプラスワンWEST」で行われたイベント「スーパー超スーファミ祭」。大盛況のうちに終わったイベントの打ち上げ、久しぶりに集結したクソゲーハンターたちは何を思う――？

阿部広樹×箭本進一×多根清史　　聞き手＝林 和弘（本誌編集長）

―大阪でのイベント、お疲れ様でした！

全員　カンパーイ！

―イベント自体、わりと久しぶりで、しかも関西でやるのは初めてでしたけど、どうでした？

阿部　お客さんが来てくれて良かったなっていうのと（笑）、あと楽しんでくれて良かったよね。

―なんやかや人も集まってくれて。みなさん、濃いお客さんでしたよねえ。

多根　ただ、会場で手を挙げてもらったけど、ミニスーファミを買ってる人が少なくて笑ったよね。

―なかなか意外でしたね。

多根　でもさ、それを見て「あ、この人たち、家でまだスーファミが現役なんだ」と思って（笑）。

―あははは（笑）。

箭本　血肉になってるから、わざわざ買わなくてもいいんでしょうね。

多根　そういう意味では「俺たちは本当に、いまでもスーファミを愛してるぜ！」って人が集まってましたよね。

　今回のテーマになった『超スーファミ』って結構難産で3年くらい作ってましたけど、どうでした？

多根　延々やってたよね。

―結局「ヤバイ！　ミニスーファミが発売されちゃう！」ってことで、全員にスイッチが入りましたけど（笑）。

多根　そういう意味では「ミニスーファミさん、ありがとう！」「あなたがいなければ発売がもっと遅れてました！」っていう（笑）。

―ともかく発売できて良かったです。というわけで、今日は珍しくクソゲーハンター全員が揃ったこともあるので『超クソゲー』シリーズの歴史を振り返ってみたいんですよ。知ってました？　来年3月で最初の『超クソゲー』が発売になって20年なんですよ。

阿部　すげえなあ。

―だから、いま段階で僕、阿部さんと知り合って20年くらい経ってるんですよ。

多根　もう半生じゃないですか（笑）。

―人生の半分くらいを、僕は阿部さんと過ごしてる（笑）。そう考えると、どうですか、20年って？

箭本　20年かあ……随分変わったような気もするし、まったく変わってないような気もするし。でも、いつかゲームから卒業する日が来るのか

Sp-

なって思いつつ、そんな日はいまのとこ、まったく来てないですね。

多根 いまだに現役ですよね。

筒本 いまだにゲームは楽しいし、そこで昔の、それこそスーファミやPS1時代、最初の『超クソゲー』を書いてたころの時代で止まってるかと言うと、そんなことは全然なく。案外ずっと面白く。『マリオ』も、昔の『マリオ』も面白いし、最近出た『(スーパーマリオ) オデッセイ』もごっつ面白いし。それが不思議な感覚ですよね。

──なるほどねえ。

筒本 世の中は移り変わったと思うんですけど、自分自身は変わってないですね。ゲームが面白くなくなって普通に卒業するのかなって思いつつ……。

阿部 そんなことはまったくなかった。

多根 それはすごいよね。ゲームが面白くなくなった人たちって、結構いるじゃないですか？

筒本 でも「20年経って……」とか「あのころは……」みたいな話をするのって、どうなんやろ？（笑）

阿部 まさか『超クソゲー』を20年も書くとは思ってなかったからなあ。

──ケンカしますよ、普通。20年もやってれば。

多根 ゲーム性の違いが出てくる（笑）。でも、我々はゲーム性の違いがあったから続いたんじゃないですか？

阿部 たとえば全員『(重装機兵)ヴァルケン』がメッチャ好きだったとするやん？ ケンカするでしょ。

多根 「俺の『ヴァルケン』を！」って話になるから（笑）。

──あと「笑い」って時代を反映するから、常に面白いっていうか、「笑える」ことを武器にして20年続くっていうのは、なかなかだと思いますよ。

多根 普通はズレていく瞬間ってあるでしょ？ 変わらない個性とか面白さだけで勝負してれば、世の中とズレていくこともあるかもしれないわけだし。

──そこは、やっぱり進化してること、変わらないところとあるんですかね。あと20年目の抱負っていうところでは……やっぱり『4』ですかね？

一同 おー！

多根 『超クソゲー4』。やりたいね。

──20周年イヤーの間に『4』を出したいですよね。ここ最近、ちょっとハード縛り本が続いてるから毒を出したほうがいいんですよ、僕ら。『超クソゲー3』ぐらいから言われ出してるんですけど、ゲーム業界に元気がなくなってきたから、相対的に僕らが優しくなったって言われてて（笑）。

一同 あははは（笑）。

──だから「オマエらナメてんじゃねーぞ！」みたいな感じはあるんですよ（笑）。性格俳優じゃないですけど「あの人、実はいい人でしょ？」みたいな感じに対して「ンなこと全然ねーよ！」っていうのを、そろそろやりたいなあ、と思ってて。

阿部 『超クソゲー4』……いい響きだな。

──それで『5』を出したら引退じゃないですか？ 「V」だから優秀の美を飾って（笑）。

阿部 でも『5』になったら、どんな世界になってるのかね？ なんか、とんでもないことが起こって「おいおい、クソゲーハンター辞めてる場合じゃないぞ！」ってなってるかもしれない。

──いまのペースで『5』だったら、僕ら絶対50代ですよ（笑）。全員50代のときに『超クソゲー5』を出すっていうのはいいですね（笑）。

阿部 付き合ってる読者もすごいよなっていう（笑）。

──読者の年齢層の上がりっぷりもハンパないと思います（笑）。というわけで、みなさま、クソゲーハンター20周年イヤーにご期待ください!!



よければ、
光の戦士になりませんか?





今号のロングインタビューにご多忙のなか、ご協力をいただいた吉田直樹さんに改めて感謝を。『CONITNUE』復活の号には、ゲーム史上稀に見る復活劇を遂げた方に出ていただきたく思い、オファーをしたのですが、僕が『FFXIV』のプレイヤーであり、その一部始終をリアルタイムで見ていたというのも理由としてなくはない事実。じゃあ、その魅力を語ってみろ！ と言われても一言では難しい。戦闘したい人はユルいものから命がティッシュペーパーより軽いハードコアなモノまであるし、家具や武器を作ったりして稼いだり、友達に渡したりもできる。人によって楽しみ方はそれぞれ。なんなら、世界中を歩いて綺麗なスクリーンショットを撮りにいくような人だっているわけです。

よければ、そんな世界を少しだけ覗いてみませんか？ いまなら無料で、この世界を体験できちゃうので悪くないお話だと思うんですよね。案外、こっちの世界も楽しいんですよ。どうですか！ 一緒に冒険しませんか！ （編集部・プチ林）

ファイナルファンタジーXIV 公式サイト
http://jp.finalfantasyxiv.com/
「ファイナルファンタジーXIV」をレベル35まで無料でプレイ！
http://sqex.to/ff14ft

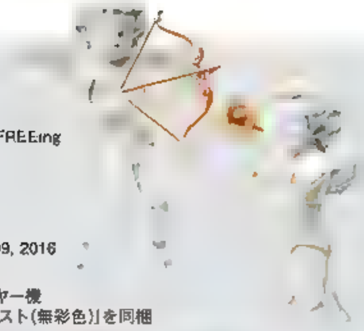
風景は変えるものか、
変わるものか。



メジャーデビューしてから2枚目のアルバム。「そもそもBiSHってなに？」って思われても、そんな細かいことは置いておいて、聴いて損はないアルバムが出てしまったとしか語りようがない。とりあえず、聴け。話はそれからだ、と言ってしまってはオシマイなので、このアルバムの話をするならば、やれジャンルだやれなんだというような話が馬鹿らしくなる名曲の山積み。

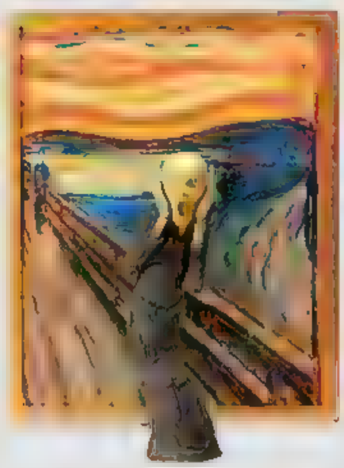
インディー時代から持っていた勢いやスタイルというものを、メジャーファースト・アルバム『KiLLER BiSH』で開花させたのならば、このアルバムはそれをより洗練させた良い意味でメジャー感あふれる作品なのだと感じてしまう。よりエモーショナルで、よりディープに。いまのBiSHだから見い出せた彼女たちだけの新たな風景、そして新たな地平線。その先にはあるのは天国か地獄か、それとも誰も見たことがない世界なのか。die or 生。これからが本当に楽しみになる1枚。とりあえず聴こう。 （編集部・プチ林）

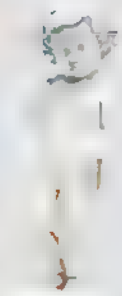
THE GUERRiLLA BiSH / BiSH
<初回生産限定盤 EPサイズ豪華BOX仕様>
CDアルバム+Blu-ray+フォトブック（100P）¥10,000+税
<CDアルバム+DVD> ¥5,800+税
<CDアルバム> ¥3,000+税
※CDアルバム収録内容は3形態共通



※同スケールで再現したプレイヤー機
「レジェンド シルバーホークバースト(無彩色)」を同梱







WARNING!!

君はアイアンフォッスルを知っているか？ 知らない？ どういうこと!? 名作シューティングゲーム『ダライアスバースト クロニクルセイバーズ』に出てくる巨大戦艦ですよおお！ しかも、なんとその巨大戦艦が今年の8月にfigmaでフィギュア化！ 全長 約330mmで、日曜日にお父さんが釣ってきた魚レベルの大きさ！ さらに、お値段はなんと破格の2万1111円！ 正気なの!? 弊誌はこの心意気を買いたいので全力で応援したく思っており、「ちょっとお話きかせてください」と言ったところ、「それならば……」となんとプレゼントで提供していただけることになりました！ ちょっと！ 本気なの!? しかも『テーブル美術館 figma 天使像』と『テーブル美術館 figma 叫び』まで付けてくれる太っ腹！ ちょっと！ 正気!?

ということで、このページの端にある応募券をアンケートハガキに貼って、ご応募ください！ お待ちしております！(編集部・プチ林)

読者プレゼント！

A…ダライアスバースト クロニクルセイバーズ figma アイアンフォッスル：1名様
B…テーブル美術館 figma 天使像：1名様
C…テーブル美術館 figma 叫び：1名様
<応募締め切り>2018年1月末日　当日消印有効



『KING OF PRISM
by PrettyRhythm 応援 BOOK』
発売日：2016.06.21 ／定価：1,500 円＋税
発売：太田出版

待望の『キンプラ応援BOOK』2018年2月に発売決定!!

昨年６月に発売、菱田正和監督を始めとするメインスタッフの独占ロングインタビュー、田中圭一・アサダニッキ・カレー沢薫など超豪華執筆陣による描き下ろし応援上映レポートマンガ、さらには「応援＆声援＆アフレコつきストーリーガイド」まで、その激アツな内容で大評判となった前代未聞の応援ファンブック『KING OF PRISM by PrettyRhythm 応援BOOK』。実は、この『キンプリ応援BOOK』を企画／編集したのは、なんと元『CONTINUE』編集部だった——。

そして2018年２月、そのテンションとクオリティはそのままに、新たなる応援ファンブック『KING OF PRISM -PRIDE the HERO- 応援BOOK』の発売が大決定！ それを手掛けるのは……現『CONTINUE』編集部!!（中は同じ人）

というわけで、今回も激アツな内容で鋭意制作中の『キンプラ応援BOOK』に"応援"よろしくお願いします!!（編集長・林 和弘）


CONTINUE
COMING
SOON
[コンティニュー] Vol.24
「saku saku」第9弾
白井ヴィンセント
×
木村カエラ
中川翔子
スーパーマリオ
[コンティニュー] Vol.19
国内独占50ページ!
GTA:San Andreas
ロゴステッカー付き
全40ページ大特集!!
劇場公開全作品
ストーリー&完全解説
『崖の上のポニョ』と
ィニュー] Vol.7
ィニュー] Vol.1

THIS IS THE LATEST INFORMATION

CONTINUE
REBIRTH

ISBN978-4-7783-1613-6

2018.01.23

featuring
GAME OF THE YEAR
......and more.



CONTINUE SPECIAL

編集後記

まさか『CONTINUE』の奥付を書く日がくるとは思っていないうえに、復活一発目の奥付で、じつに雑誌としては7年ぶり。個人的には約10年ぶりに誌面登場という前書きだけで大変な勢いになっていますが、お久しぶりです。『CONTINUE』です。自分が読者であった『CONTINUE』にトイレ掃除から入り、やりたいことがあったので離脱したと思ったら一周まわってまた『CONTINUE』を作るというこの人生はなんなんでしょうか。ということで、復活するんだし、アニメ、ゲーム、テレビ、人に焦点を当ててみる「今後の本誌のサンプル」となるような誌面となりました。でも、さすがに復帰が決まってから2ヶ月足らずで、この誌面を作ったので、方々の皆様にご迷惑をおかけいたしました……！ 本当にすみません！ 許してください！ そしてありがとうございます！ ゲーム大好きっ子ですし、やりたいことはありますが、「ただやる」とか「ただの思いつき」とか「意義や大義だけの頭でっかち」はイヤなので、ちゃんとやっていこうと思っております。長い目で見てやってください。がんばりますので。とりあえず、僕がどうこう書くより、ここは編集長に出てもらいます。（編集部・プチ林）

えーご紹介に預かりました編集長のほうの林です。3月に発売した『別冊クイック・ジャパン 3月のライオンと羽海野チカの世界』から9ヶ月、まさかまさかの展開で『CONTINUE』が7年ぶりに復活しました。いやー人生って何があるかわかりませんね。とはいえ、すでに1月23日発売予定で新創刊号は絶賛進行中。まだ書けませんが、最新情報はツイッター公式アカウント(@CONTINUE_mag)で随時公開するので要チェック。それでは、みなさま、2018年1月の新創刊号でお会いしましょう！　（編集長・林 和弘）

CONTINUE SPECIAL
ガールズ＆パンツァー

2017年12月13日　第一刷発行

編集人　林 和弘
編集　林 幸生
Design direction / Design　大橋一毅［DK］

発行人　林 和弘
発行所　株式会社太田出版
〒160-8571　東京都新宿区愛住町22 第3山田ビル4F
電話 03-3359-6262
振替 00120-6-162166
ホームページ　http://www.ohtabooks.com/continue/

印刷・製本　株式会社光邦
ISBN978-4-7783-1609-9 C0095


おおあらい
大洗
ŌARAI
ひぬま
つねずみ


んあ…
大洗着いた?
鹿島スタジアム
鹿島神宮


大洗女子学園
洗
商品券
500


GAMBA-PPE! Ibaraki
がんばっぺ!
茨城
2号車
ガールズ&パンツァー
GIRLS und PANZER


大洗鹿島線
×
清真学園40


洗
祝 全国大会優勝 県立大洗
HIDE AND SEEK


ガールズ&パンツァー


高校後援会員
株 飯岡屋水産